KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

Buku Panduan Guru

Seni Rupa

Rasjoyo dan Ahmad Mutohar

SMP KELAS VIII

Disclaimer: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini digunakan secara terbatas pada Sekolah Penggerak. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbaharui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemdikbud.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP Kelas VIII

Penulis
Rasjoyo
Ahmad Mutohar

Penelaah
Rahmatsyam Lakoro
Zaitun Y.A Kherid

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
E. Oos M. Anwas
Yanuar Adi Sutrasno
Emira Novitriani Yusuf

Penyunting
Mesra

Ilustrator
Rasjoyo
Yudanio Yaka Nalendra

Penata Letak (Desainer)
Yudanio Yaka Nalendra

Penerbit
Pusat Perbukuan
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
https://buku.kemdikbud.go.id

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-402-2 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-602-244-621-7 (jil.2)

Isi buku ini menggunakan huruf Linux Libertine 7/17 pt. Philipp H. Poll
vi, 226 hlm.: 17,6 X 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sesuai tugas dan fungsinya mengembangkan kurikulum yang mengusung semangat merdeka belajar mulai dari satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk mendukung pelaksanaan kurikulum tersebut, sesuai Undang-Undang Nomor 3 tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan memiliki tugas untuk menyiapkan Buku Teks Utama.

Buku teks ini merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku adalah Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Penggunaan buku teks ini dilakukan secara bertahap pada Sekolah Penggerak sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 162/M/2021 tentang Program Sekolah Penggerak.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentunya dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, saran-saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan buku teks ini. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Oktober 2021
Plt. Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 19680405 198812 1 001

Prakata

Salah satu tujuan pengajaran seni rupa di sekolah adalah memberdayakan seni rupa untuk membangun daya kreativitas siswa. Hal tersebut didasari oleh kesadaran, bahwa kreativitas memiliki peran penting dalam pembentukan kepribadian siswa. Karena itu pula daya kreativitas perlu dibangun sejak dini, digali dan ditumbuhkembangkan pada tunas-tunas bangsa, guna meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang menyadari budayanya. Buku ini bertujuan meletakkan seni rupa sebagai *education through art* yang menekankan naluri berolah seni rupa pada siswa sebagai suatu yang universal, dan menjadikan seni rupa sebagai suatu yang tumbuh secara alamiah pada dirinya, dan difungsikan untuk mengembangkan sikap berfikir kreatif dalam pembentukan karakter Profil Pelajar Pancasila.

Salah satu ikhtiar menuju semua yang ideal itu Pemerintah meluncurkan Buku Panduan Guru Seni Rupa Kelas 8 ini, yang disusun berdasar Capaian Pembelajaran yang dirumuskan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Meski menggunakan istilah "panduan", sebenarnya buku ini hanya sebuah inspirasi (kalau boleh disebut begitu) yang masih harus dikembangkan dan dimodifikasi menyesuaikan kondisi lapangan. Dengan demikian buku ini menjadi kontekstual menyesuaikan kondisi lapangan. Dalam pelaksanaan buku ini sangat fleksibel secara kondisional, apa yang ada di dalamnya bersifat referensial. Maka, jika pun guru pengajar bukan dari latar belakang pendidikan seni rupa, diharapkan dapat menggunakan buku ini sebagai referensi. Dalam menjalankan perannya sebagai fasilitator guru diberi ruang yang luas untuk berimprovisasi, baik dalam urutan materi, pendekatan, mengambil sumber belajar, mengatur waktu, memilih medium, kedalaman kompetensi, dan sebagainya. Pendekatan yang diambil hendaknya memberi banyak kesempatan kepada siswa untuk bermain, bereksplorasi, berekspresi dengan imajinasi mereka. Berikan siswa pengalaman-pengalaman teknis dan estetis secara berimbang. Ciptakan sebanyak-banyaknya ruang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam proses.

Jakarta, September 2021

Rasjoyo - Ahmad Mutohar

Daftar Isi

Daftar Gambar

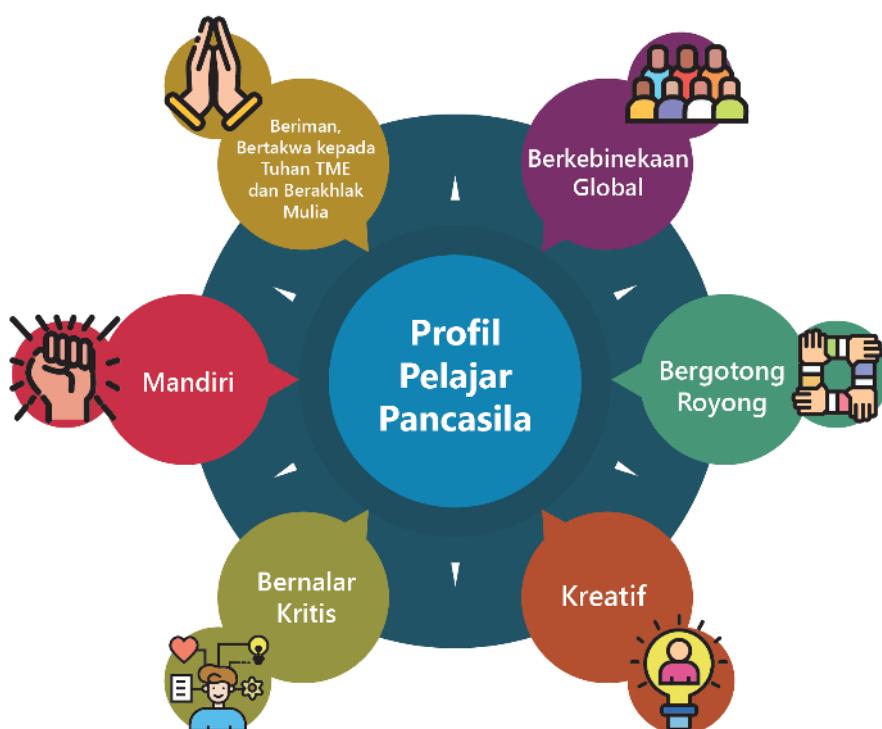
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMP Kelas VIII

Penulis : Rasjoyo dan Ahmad Mutohar
ISBN : 978-602-244-621-7 (jil.2)

PANDUAN UMUM

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang untuk menyediakan beberapa saran penyampaian atau pendekatan untuk menerapkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa.

Panduan Umum:
Bagian A: Pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa
Bagian B: Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa
Bagian C: Strategi Umum Pembelajaran

Panduan Khusus Sesuai Fase:
Bagian A: Capaian Pembelajaran Berdasarkan Fase
Bagian B: Capaian Pembelajaran Fase A Berdasarkan Elemen dan Subelemen
Bagian C: Daftar kosakata terkait elemen seni rupa dan prinsip desain
Bagian D: Pengetahuan dasar bahan, teknik, dan prosedur yang digunakan
Bagian E: Contoh Rencana Pengajaran yang dapat digunakan

Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase pembelajaran
Sumber: Dokumen CP Seni Rupa Kemendikbudristek (2020)

A. PROFIL PELAJAR PANCASILA

"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila." Pernyataan ini memuat tiga kata kunci: pelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*), kompetensi global (*global competencies*), dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang sesuai dengan konteks Abad 21.

Dari pernyataan Profil Pelajar Pancasila tersebut, enam karakter/ kompetensi dirumuskan sebagai dimensi kunci. Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan, sehingga upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan berkembangnya keenam dimensi tersebut secara bersamaan, tidak parsial. Keenam dimensi tersebut adalah:

Gambar 2. Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila
Sumber: Kurikulum (2020)

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila harus dipahami sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi, di mana keterkaitan antara satu dimensi dengan dimensi lainnya akan melahirkan kemampuan yang lebih spesifik dan konkrit.

Elemen, Subelemen dan Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Seni Rupa

Elemen	Subelemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia	**Akhlak pribadi** **Akhlak kepada manusia** **Akhlak kepada alam** **Akhlak bernegara**	● Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri. ● Saya dapat berkomitmen pada nilai-nilai kemanusiaan melalui karya seni. ● Saya bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik. ● Saya menghormati karya seni teman sekelas. ● Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian. ● Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan. ● Saya terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisisnya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri. ● Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dan kekerasan terhadap sesama manusia. ● Saya dapat mengekspresikan empati. ● Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. ● Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan. ● Saya dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama rekan-rekannya di kelas ataupun di luar kelas. ● Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.

Berke-bhinekaan Global	**Mengenal dan menghargai budaya**	• Saya dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri saya dan kelompok. • Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global. • Saya dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya.
	Komunikasi dan interaksi	• Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama. • Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya. • Saya menghormati pendapat dan saran orang lain.
	Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan	• Saya mengerti bahwa setiap orang menyukai seni yang berbeda karena alasan yang berbeda. • Saya selalu ingin tahu tanpa menghakimi • Saya mencari tahu dan mengeksplorasi pengalaman kebinnekaan saya. • Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama. • Saya terbiasa merespon seni dari sudut pandang yang berbeda-beda.
	Berkeadilan Sosial	• Saya peduli dan aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.
Bergotong Royong	**Kolaborasi**	• Saya dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu • Saya menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya. • Saya membantu teman sekelas saya.
	Kepedulian	• Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama • Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin. • Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas. • Saya tahu aturan dan ekspektasi ruang seni bersama. • Saya membersihkan ruang seni ketika saya selesai dengan pekerjaan saya.
	Berbagi	• Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya. • Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya. • Saya menggunakan kata-kata yang baik saat berbicara dengan teman sekelas saya. • Saya berbagi ide dengan orang lain. • Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni dan seniman.

Mandiri	**Pemahaman diri dan situasi**	• Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda. • Saya tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya. • Saya percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni.
	Regulasi diri	• Saya berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras. • Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya. • Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya. • Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.
Bernalar Kritis	**Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan**	• Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni • Saya ingat apa yang telah saya pelajari. • Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni. • Saya tahu bagaimana menggunakan alat untuk berkarya dengan benar. • Saya dapat menggunakan kosakata seni. • Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
	Refleksi pemikiran dan proses berpikir	• Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar. • Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya. • Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik. • Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali saya membuat karya seni baru.
Kreatif	**Menghasilkan gagasan yang orisinal** **Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal**	• Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru. • Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu. • Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinal. • Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal • Saya dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda • Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni • Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan • Saya dapat memunculkan berbagai alternatif penyelesaian. • Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri. • Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru. • Saya dapat mengekspresikan ide dan emosi melalui karya seni saya. • Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

B.1. RASIONAL

Setiap manusia memiliki kemampuan untuk melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan. Bahkan berbagai kemungkinan dan potensi dalam hidup dapat diprediksi. Hal inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya di muka bumi ini. Kepekaan terhadap keindahan membantu manusia untuk dapat memaknai hidupnya dan menjalani hidupnya dengan optimal. Melalui pembelajaran seni rupa, kepekaan tersebut dibangun secara universal, yakni dapat ditangkap oleh mata dan menembus sekat-sekat perbedaan termasuk perbedaan bahasa.

Semenjak zaman prehistorik, manusia mengandalkan bahasa rupa sebagai perwujudan sebuah gagasan. Bahkan, tanpa disadari kehidupan manusia tidak luput dari bahasa rupa sebagai citra yang memiliki daya dan dampak luar biasa dalam menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran seni rupa mengajak siswa Indonesia dapat berpikir terbuka, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, siswa Indonesia juga memperoleh pengalaman estetik sebagai hasil proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka yang dituangkan dalam karya seni rupa. Karya yang mencerminkan emosi dan hasil pemikiran mereka yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Pembelajaran seni rupa memperlihatkan seni rupa sebagai kekuatan adidaya yang dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Siswa Indonesia harus menghargai dan melestarikan budaya, terutama budaya Indonesia. Karena melalui budaya siswa Indonesia akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang dapat melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan sehingga dengan kesejahteraan jiwanya itu, siswa dapat memberikan kemampuan terbaik yang dimiliki dirinya pada lingkungan dan masyarakat.

Dengan demikian, siswa Indonesia diharapkan mampu menghidupkan dan menyelaraskan ranah estetika, logika dan etika dalam sebuah kesatuan yang optimal sesuai potensi kemanusiaannya sebagaimana termaktub dalam Profil Pelajar Pancasila

B.2. TUJUAN BELAJAR SENI RUPA

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi siswa untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dan dekat secara emosional dengan kehidupan siswa sehari-hari, Pendidikan Seni Rupa bertujuan menghasilkan siswa yang antusias untuk terus belajar *(lifelong learner)*, kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

Siswa Indonesia yang berkualitas mampu bekerja secara mandiri maupun bekerjasama dengan orang lain, tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, dan antargolongan secara efektif dan efisien. Kesadaran atas perbedaan sebagai sebuah kewajaran dalam hidup dan memandangnya sebagai potensi kekuatan merupakan kualitas lainnya yang diharapkan terbentuk dalam diri siswa Indonesia. Kemampuan mengapresiasi, peka terhadap keindahan yang ada di sekitar diri, lingkungan, dan masyarakat yang beragam secara global.

Pembelajaran seni rupa juga dapat mempertajam kemampuan siswa Indonesia dalam melihat, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai estetik guna menyampaikan maupun merespon sebuah gagasan atau situasi, melihat dan menciptakan sebuah peluang serta mendayagunakan sumber daya yang dimiliki untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga, tujuan dari pembelajaran seni rupa memiliki peran yang sangat penting sebagai pembentuk siswa Indonesia sesuai profil pelajar Pancasila.

B.3. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN SENI RUPA

- Kreativitas siswa Indonesia tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan siswa dalam mencari, melihat, mengamati, merasakan dari berbagai sudut pandang, kemudian membangun pemahaman kembali dan mengembangkannya dalam berbagai gagasan, proses dan bentuk melalui medium seni rupa.
- Kepekaan dan daya apresiasi siswa Indonesia terbentuk melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.
- Keterampilan siswa Indonesia dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.
- Karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa Indonesia memiliki kontribusi yang berdampak pada diri dan lingkungannya sebagai respon positif dari sebuah permasalahan baik secara lokal maupun global.
- Siswa Indonesia mampu berkolaborasi dan mengintegrasikan keilmuan seni maupun bidang ilmu lainnya sebagai upaya bersama dalam mencari solusi dalam permasalahan di berbagai aspek kehidupan.

KARAKTERISTIK MATA PELAJARAN SENI RUPA

B.4. 5 ELEMEN LANDASAN PEMBELAJARAN SENI RUPA

Gambar 3. Elemen *(Strands)* Pembelajaran Seni Rupa
Sumber: Dokumen CP Seni Rupa Kemendikbudristek (2020)

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukanlah sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki keterhubungan dalam peran antarelemen.

- **Berpikir dan bekerja artistik (*Thinking and Working Artistically*)**

  Kemampuan siswa untuk berpikir dan bekerja artistik ditandai dengan adanya kreativitas dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui sikap antusias dan keingintahuan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang bermakna, hingga pengembangan gagasan diharapkan siswa mampu melihat, mengamati dan merasakan dari berbagai sudut pandang dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.

  Siswa wajib mengetahui berbagai prosedur dasar sederhana dalam berkarya. Sehingga nilai estetika dan artistik selalu beriringan dengan etika. Meskipun demikian, siswa tetap diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.

  Kemandirian yang terbentuk perlu diikuti dengan kemampuan siswa untuk bekerjasama, gotong royong dan berkolaborasi baik antar-keilmuan maupun dengan bidang ilmu lainnya atau antar diri, lingkungan maupun dengan masyarakat.

- **Mengalami (*Experiencing*)**

  Landasan pembelajaran seni rupa mengarahkan siswa untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami objek seni rupa. Selanjutnya, siswa dapat merespon aneka sumber gaya seni rupa, era dan budaya.

  Dalam eksplorasi dan eksperimen, siswa dapat menggunakan berbagai bahan, alat, teknologi dalam proses menciptakan sebuah karya seni rupa. Selain itu, siswa juga mengumpulkan dan merekam informasi baik melalui pengalaman visual maupun estetik dari kehidupan sehari-hari yang nantinya akan diekspresikan melalui karya mereka.

- **Menciptakan (*Making/creating*)**

  Landasan pembelajaran seni rupa memotivasi siswa dalam menciptakan sebuah karya seni rupa melalui pemilihan dan penggunaan bahan, alat maupun teknik yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, ketersediaan, kemampuan dan pengalaman siswa itu sendiri.

- **Merefleksikan (*Reflecting*)**

  Landasan pembelajaran seni rupa melatih siswa dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan, dan medium dari karyanya.

  Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolok ukur dalam kegiatan refleksi di mana siswa dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Siswa mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.

- **Berdampak (*Impacting*)**

  Setiap proses dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak pada diri, lingkungan dan masyarakat. Siswa diharapkan dapat memilih, menganalisis dan menghasilkan karya seni rupa yang memiliki dampak luas, tidak hanya pada dirinya, tetapi pada lingkungan dan masyarakat.

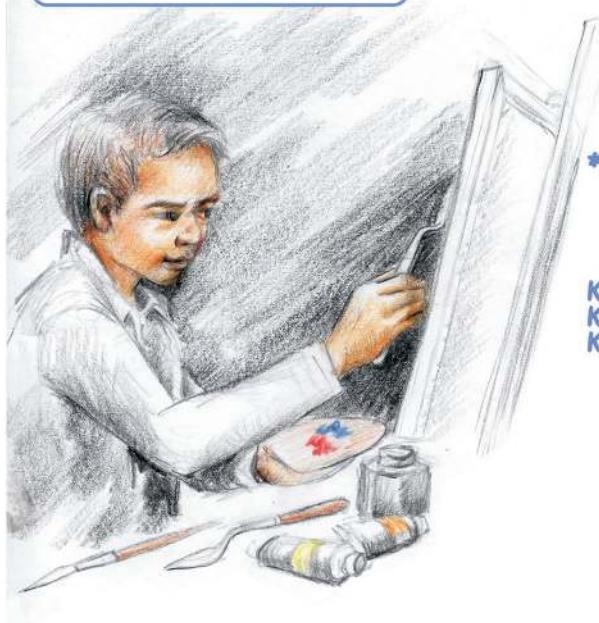
5 Elemen *(Strands)* Landasan Pendekatan Pembelajaran Seni Rupa

DALAM MEMPELAJARI SENI RUPA, ADA SEJUMLAH ELEMEN YANG MENJADI LANDASAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

1. MENGALAMI

* MENGENALI * MERASAKAN * BEREKSPERIMEN * MERESPON
BERBAGAI SUMBER DARI ANEKA GAYA SENI RUPA, ERA DAN BUDAYA

* MENGEKSPLORASI MEDIA, BAHAN, ALAT TEKNOLOGI DAN PROSES UNTUK MENCIPTAKAN SEBUAH KARYA

4. BEKERJA DAN BERPIKIR ARTISTIK
* MELIHAT, MENGAMATI, MERASAKAN
UNTUK MENDAPATKAN GAGASAN
DIEKSPRESIKAN, DIKOMUNIKASIKAN, DALAM BERBAGAI MEDIUM SENI RUPA MENJADI SEBUAH KARYA
DARI BERBAGAI SUDUT PANDANG
* MENGENALI BERBAGAI PROSEDUR DASAR SEDERHANA UNTUK BERKARYA
DUKUNG MEREKA BEREKSPLORASI, BEREKSPERIMEN DAN MENEMUKAN CARANYA SENDIRI
* MAMPU BEKERJA SECARA MANDIRI MAUPUN BERGOTONG ROYONG UNTUK MENERAPKAN ANEKA KETERAMPILAN/PENGETAHUAN SENI RUPA MEMUNGKINKAN MEREKA UNTUK MENJAWAB KESEMPATAN/TANTANGAN DALAM HIDUP SEHARI-HARI

2. MENCIPTAKAN
* MEMILIH DAN MENGGUNAKAN BERAGAM MEDIUM ATAU TEKNIK SESNI RUPA TERTENTU YANG SESUAI DENGAN KONTEKS KEBUTUHAN, KETERSEDIAAN DAN KEMAMPUAN
BISA BERBEDA-BEDA SESUAI YANG ADA DI ALAM SEKITAR, KEADAAN EKONOMI SISWA, DAN LAIN-LAIN.

3. MEREFLEKSIKAN
* MENGAMATI
* MELIHAT
* MEMBUAT HUBUNGAN ANTARA KARYANYA DENGAN DIRI SENDIRI DAN ORANG LAIN
* MENYAMPAIKAN PESAN/ GAGASAN DALAM KARYANYA
* PELAJAR MEMBERIKAN PENJELASAN, KOMENTAR, SARAN/KRITIK ATAS KARYA SENDIRI MAUPUN ORANG LAIN

5. BERDAMPAK

* MEMILIH
* MENGANALISIS
FOX
* MENGHASILKAN KARYA SENI RUPA UNTUK MEMBANGUN KEPRIBADIANNYA SENDIRI YANG BERDAMPAK PADA DIRINYA MAUPUN ORANG LAIN, TERMASUK LINGKUNGAN/MAKHLUK LAIN

B.5. CAPAIAN PEMBELAJARAN SETIAP FASE

Berdasarkan rujukan periodisasi perkembangan seni rupa Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1982), maka Capaian Pembelajaran setiap Fase Dalam seni rupa dibagi sebagai berikut:

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual sesuai periodisasi perkembangan seni rupa anak.

Fase A (Kelas 1 SD), masuk ke dalam Masa Pra-Bagan (*pre schematic period*), di mana siswa telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek dari dunia sekitarnya.

Sedangkan Fase A (Kelas 2 SD), masuk ke dalam Masa Bagan (*schematic period*), di mana konsep bentuk mulai tampak jelas.

Pada akhir Fase A, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui karya visual berupa bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif.

Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B (Kelas 3-4 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya.

Fase B (Kelas 3 SD), masuk ke dalam Masa Bagan *(schematic period)*, di mana siswa cenderung mengulang sebuah bentuk. Pada perkembangan selanjutnya kesadaran ruang muncul dengan dibuatnya garis pijak (*base line*). Penafsiran ruang bersifat subjektif, tampak pada gambar tembus pandang. Gejala ini disebut dengan ideoplastis (gambar terawang, tembus pandang).

Sedangkan Fase B (Kelas 4 SD), masuk ke dalam Masa Realisme Awal (*early realism/drawning realism*), di mana kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Perhatian kepada obyek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan obyek, siswa belum sepenuhnya menguasai proporsi (perbandingan ukuran).

Pada akhir Fase B siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual berupa bentuk yang lebih rinci dengan pemahaman unsur rupa ditunjang oleh keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi, dan prosedur yang sesuai.

Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetik karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya.

Fase C, masuk ke dalam Masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*) di mana siswa mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak obyek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna mulai disadari. Selain dikenalnya warna dan ruang, penguasaan prinsip desain seperti keseimbangan dan irama juga mulai dikenal pada periode ini.

Pada akhir Fase C siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual dan mampu melakukan kegiatan apresiasi dan berkreasi dengan menunjukan kerja artistik, berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada sebuah karya seni rupa.

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D (Kelas 7-9) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa.

Fase D, masuk ke dalam Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) dimana siswa mampu berpikir abstrak serta memiliki kesadaran sosial yang semakin berkembang. Penguasaan rasa perbandingan (proporsi) serta gerak tubuh obyek lebih meningkat.

Pada akhir Fase D, siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok, mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

Fase E (Umumnya Kelas 10)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta siswa dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa.

Fase E, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) di mana siswa tumbuh kesadaran akan kemampuan diri. Perbedaan tipe individual semakin tampak. Anak yang berbakat cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang, tetapi yang merasa tidak berbakat akan meninggalkan kegiatan seni rupa, terlebih apabila tanpa bimbingan.

Pada akhir Fase E, selain siswa mampu berkarya baik mandiri dan/atau berkelompok, siswa juga mampu menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa dan hasil pengamatannya terhadap efektivitas pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa dan prinsip seni rupa dalam karya tersebut secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

Fase F (Umumnya Kelas 11-12)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 11-12) diharapkan siswa mampu melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat. Siswa mampu menganalisis dan mengevaluasi efektivitas pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa atau prinsip seni rupa dalam sebuah karya secara runut, terperinci dan menggunakan hasil pengamatannya untuk menciptakan karya yang berdampak bagi lingkungannya.

Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) di mana kepercayaan diri telah tumbuh seiring dengan kemampuan yang dimiliki. Di dalam fase ini peran guru sangat menentukan, terutama dalam meyakinkan bahwa keterlibatan manusia dengan seni akan berlangsung terus-menerus dalam kehidupan.

Pada akhir Fase F, siswa terbiasa dan percaya diri bekerja baik secara mandiri dan/atau berkelompok dalam mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif, inovatif, sesuai pada tahap kritis seni rupa.

B.6. CAPAIAN Fase BERDASARKAN ELEMEN

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa *tahap prabagan dan bagan.*	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap bagan dan *realisme awal.*	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap *realisme awal.*
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak tahap prabagan dan *bagan*, di mana siswa telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek dari dunia sekitarnya.	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak tahap bagan dan realisme awal, di mana kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Perhatian kepada obyek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan obyek, siswa belum sepenuhnya menguasai proporsi (perbandingan ukuran).	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak realisme awal, di mana siswa mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak obyek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna, keseimbangan dan irama mulai disadari.

Merefleksikan	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya seorang seniman profesional. Siswa juga mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya seorang seniman profesional. Siswa juga mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya seorang seniman profesional. Siswa juga mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja.	Siswa mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.	Siswa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.
Berdampak	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan,minat atau konteks lingkungannya.	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan,minat atau konteks lingkungannya.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*), di mana siswa mampu berpikir abstrak serta memiliki kesadaran sosial yang semakin berkembang.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa: tahap Masa Penentuan (*Period of Decision*), di mana siswa tumbuh kesadaran akan kemampuan diri.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa: tahap Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana kepercayaan diri telah tumbuh seiring dengan kemampuan yang dimiliki.
Menciptakan	Siswa mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan	Siswa mampu mengevaluasi dan menganalisis efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Siswa mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisis efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Siswa mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisis efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya

Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Siswa mampu melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Berdampak	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.	Siswa mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.

B.7. ELEMEN DAN SUBELEMEN UNTUK SELURUH FASE

Elemen	Subelemen
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.
Menciptakan	C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.
	C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.
Merefleksikan	R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.
Berpikir dan Bekerja Artistik	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
	BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.
Berdampak	D.1 Memilih, menganalisis dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.
	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

B.8 TARGET CAPAIAN SETIAP TAHUN

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Kelas 1	Kelas 2
Di akhir kelas 1,siswa mampu: 1. Mengenali dan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek dalam menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya pada karyanya. 2. Mengenali dan menggunakan aneka jenis garis berdasarkan bentuknya (lurus, bergelombang, zig-zag, melengkung, putus-putus) dan arahnya (vertikal, horizontal dan diagonal). 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya.	Di akhir kelas 2, siswa mampu: 1. Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat gambar dan mampu mengulang bentuk untuk menuangkan pengalaman, pengamatan dan meniru bentuk dari lingkungan sekitar atau perasaan dan minatnya dengan lebih terperinci pada karyanya. 2. Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/*base line* pada gambar) dan pola perulangan sederhana pada karyanya. 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Kelas 3	Kelas 4
Di akhir kelas 3, siswa mampu:	Di akhir kelas 4, siswa mampu:
1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan konsistensi menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat karya dan mampu mengulang bentuk.	1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan.
2. Mulai menunjukkan kesadaran terhadap garis pijak (*base line*) pada gambar dan menunjukkan kesadaran ruang (jauh, dekat) warna, keseimbangan, tekstur dan irama/ritme dalam menciptakan karya.	2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan dan kontras), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya.
3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.	3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.
4. Mengomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	4. Mengomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Kelas 5	Kelas 6
Di akhir kelas 5, siswa mampu: 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Memilih alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	Di akhir kelas 6, siswa mampu: 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (*gesture*), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 3. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 4. Memilih dan menganalisis efektivitas alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 5. Mengomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap sebuah tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut dan terperinci menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Kelas 7	Kelas 8	Kelas 9
Di akhir kelas 7,siswa mampu: 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (*gesture*), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Menerapkan nilai warna, keseimbangan, tekstur, pola, ruang, dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisis dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada dirinya.	Di akhir kelas 8, siswa mampu: 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (*gesture*), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisis dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya. 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.	Di akhir kelas 9, siswa mampu: 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap elemen seni rupa, prinsip desain dan kesadaran lingkungan. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisis dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan secara produktif, inventif dan inovatif untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya. 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.

Fase E (Umumnya Kelas 10)

Kelas 10
Di akhir kelas 10, Siswa mampu: 1. Mengetahui serta menyadari kemampuan, kekuatan dan potensi diri, yang tercermin dari pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu pada karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu. 2. Mengevaluasi, menganalisis dan menyampaikan respon lisan atau tulisan secara runut, terperinci dan logis terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. Siswa menggunakan hasil analisis dan informasi tersebut sebagai bagian dari strategi pengembangan karyanya. 3. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan baik secara individu maupun berkelompok, untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. 4. Melihat keterhubungan antar-keilmuan seni dan bidang keilmuan lainnya.

Fase F (Umumnya Kelas 10-12)

Kelas 11	Kelas 12
Di akhir kelas 11, siswa mampu: 1. Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya. 2. Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu. 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut. 4. Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar-keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.	Di akhir kelas 12, siswa mampu: 1. Bekerja secara individu maupun berkelompok, untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya. 2. Menciptakan karya yang menunjukkan penguasaan terhadap pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu. 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut secara runut, terperinci dan logis. 4. Berkolaborasi antar-keilmuan seni maupun bidang keilmuan lainnya.

C. STRATEGI UMUM PEMBELAJARAN

C.1: PERENCANAAN

C.1.1. Pendahuluan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa.

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa:

1. Kesinambungan atau konsistensi antara satu Fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya.
2. Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada.
3. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan alur fase perkembangan usia siswa.
4. Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak.
5. Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik.
6. Tahapan perencanaan: jangka panjang (satu tahun ajaran), jangka menengah (triwulan atau semester) dan jangka pendek (harian, mingguan, bulanan).

C.1.2. Tahapan Perencanaan

- **Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)**
  Perencanaan Jangka Panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka panjang:

  1. Waktu/Jam Pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda.
  2. Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli.
  3. Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda.

  Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Guru dapat bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan siswa dari Fase A hingga F dan membantu mencegah tumpang tindih konten antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di fase selanjutnya.

Setiap capaian pembelajaran dibuat sinambung untuk dicapai dalam masa dua sampai tiga tahun dengan sifat cair dan tidak mengikat agar guru leluasa menentukan pendekatan yang paling sesuai dengan kondisi maupun kemampuan sekolah dan siswa.

- **Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau semester)**
  Perencanaan jangka menengah ini melibatkan perencanaan alur konten atau tujuan pembelajaran yang lebih mendetail dan dibuat berdasarkan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif. Adalah sangat wajar jika perencanaan ini tidak sempurna dan sebaiknya tidak diharapkan untuk sempurna saat pertama anda membuat perencanaan.

  Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka menengah:

  1. Pengetahuan atau keterampilan yang sebaiknya dimiliki siswa sebelum memasuki pelajaran ini.
  2. Pengetahuan, pemahaman atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini.
  3. Alur dan tujuan pembelajaran.
  4. Ketersediaan sumber daya.

- **Perencanaan Jangka Pendek (harian, mingguan, bulanan)**

Perencanaan jangka pendek ini termasuk penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang anda pilih. Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka pendek atau dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran:

1. Menyediakan informasi penting untuk semua orang dewasa yang mungkin terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh siapapun yang mengajar terlepas dari latar belakang pendidikan atau keahliannya.
2. Berkesinambungan atau berkelanjutan meski guru bidang studinya tidak hadir.
3. Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan siswa, termasuk kecerdasan majemuk, difabilitas *(different ability)* atau respon emosional yang mungkin terjadi.
4. Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas.
5. Membangun respon siswa terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan siswa.
6. Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur.
7. Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas.

- **Pembuatan RPP**
  1. **Persiapan**
  2. **Tujuan Pembelajaran**
  3. **Kosa Kata**
  4. **Eksplorasi**
  5. **Aktivitas**
  6. **Bereskan dan Bersihkan**
  7. **Evaluasi**
  8. **Ekstensi**

Gambar 4. Tahapan Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa

C.2: STRATEGI PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran bersifat interaktif, di mana siswa terlibat penuh dan mengalami pembelajaran. Siswa ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat serta menjawab tantangan atau kesempatan yang ada. Mereka bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran siswa itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi dan membuat perubahan-perubahan.

Fokus utama pembelajaran adalah Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas. Kegiatan dapat berkolaborasi dengan pelajaran lain, masyarakat sekitar atau bahkan melibatkan tokoh setempat yang terkait dengan seni rupa. Kegiatan pembelajaran juga dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, perekonomian atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan Pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar siswa sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit atau bahkan sangat sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya). Penilaian harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar siswa memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri.

Peran guru adalah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya guru juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan mendasar yang penting dan menyemangati siswa untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri.

C.2.1. Anjuran Sikap

Guru sangat dianjurkan untuk mengajak siswa untuk:

- Mengetahui dan mencoba bahan dan alat yang mereka miliki. Misalnya merasakan lempung atau plastisin untuk memahami dan menjelaskan teksturnya dan bagaimana kelenturan bahan tersebut memungkinkan untuk dimanipulasi ke dalam aneka bentuk dan kegunaan. Siswa juga dapat membandingkan satu atau lebih dua bahan atau alat untuk mengukur efektifitas fungsinya.
- Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri dengan cara merawat, mendokumentasikan dan membuat pilihan pribadi atas alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.
- Membuat dan mengomunikasikan hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya, misalnya membuat lukisan untuk mengilustrasikan cerita, puisi atau musik tertentu.
- Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.

Guru pribadi sangat dianjurkan untuk:

- Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- Turut mengetahui dan mencoba alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan siswa menyaksikan bagaimana anda juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu.
- Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Mungkin saja guru tidak memiliki latar belakang pendidikan seni rupa untuk mengajarkan seni rupa. Pembelajaran seni rupa tidak diharapkan untuk mencetak seniman profesional. Tujuannya adalah siswa terbiasa berpikir seperti seniman: kreatif, mampu bertanya pertanyaan yang bermakna, mampu mengembangkan ide, ceria, dan belajar melalui permainan (*playful*).
- Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk dapat menerima ketidakjelasan, 'kegagalan' dan perbedaan.
- Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik (*feedback*) sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap.
- Mengamati dan merespon kebutuhan siswa dan lingkungan anda, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat merancang/memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan mengikat siswa secara emosional.
- Memberikan kebebasan, pilihan dan kesempatan pada siswa untuk menggunakan atau bereksperimen dengan alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya. Anda dapat menanyakan alasan siswa mengenai pilihannya atau memberikan saran, ketimbang mengarahkan atau menghakimi pilihannya tersebut.

SEBAGAI GURU ANDA DIANJURKAN UNTUK MENGAJAK SISWA:

* MENGALAMI ALAT DAN BAHAN YANG MEREKA MILIKI
* MENGEKSPLORASI APA YANG MEREKA PUNYA
  - DAPAT MENJELASKAN TEKSTURNYA
  - APA BENTUK YANG BISA DIBUAT KE DALAM ANEKA KEGUNAAN
* MERASA MEMILIKI KEPEMILIKIKAN DAN MENGHARGAI KARYANYA SENDIRI

DIRAWAT

DIDOKUMENTASIKAN
MEMBUAT PILIHAN-PILIHAN PRIBADI YANG EFEKTIF

* SISWA DAPAT MEMBUAT HUBUNGAN ANTARA GAGASAN-GAGASAN YANG EFEKTIF

MENGOMUNIKASIKAN HUBUNGAN GAGASAN KREATIFNYA
MISAL:
KOMIK BERDASARKAN PUISI/ MUSIK/VIDEO

* MEREFLEKSIKAN DIRI, BERTANYA PADA DIRI MENGENAI KARYANYA

APA SAJA IDE YANG MENDASARI INI?

BAGAIMANA PROSESNYA?

APA YANG MUDAH DAN YANG SULIT?

APA PEMBELAJARAN YANG SAYA DAPAT DARI PEMBUATAN KARYA INI?

SEBAGAI GURU ANDA JUGA DIANJURKAN:

1. MEMBUAT ATURAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN DENGAN JELAS, TERUTAMA 6 MINGGU PERTAMA.
2. TURUT MENGALAMI ALAT, MEDIA/BAHAN DAN PROSES YANG DIGUNAKAN.

3. TERBUKA TERHADAP TANTANGAN DAN MENYAMBUT KESEMPATAN

BIARKAN MURID MELIHAT ANDA IKUT MENGEKSPLORASI, MENGALAMI, MENGINVESTIGASI SESUATU...
BAHKAN BIARKAN SISWA MELIHAT ANDA GAGAL DAN BELAJAR DARI KEGAGALAN TERSEBUT

PELAJARAN SENI RUPA TIDAK DIHARAPKAN MENCETAK SENIMAN PROFESIONAL

TUJUAN:
SISWA TERBIASA BERFIKIR SEPERTI SENIMAN

berfikir kreatif
bertanya yang bermakna
mengembangkan ide
ceria dan suka bermain

4 MEMAHAMI TIDAK ADA YANG BENAR/SALAH DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA
MULAI SIKAP INI DARI ANDA! TERIMA KETIDAKJELASAN, KEGAGALAN JUGA PERBEDAAN
5 TERBUKA TERHADAP DIALOG DAN MEMANDANG UMPAN BALIK SEBAGAI SEBUAH INFORMASI NETRAL YANG DAPAT DIGUNAKAN UNTUK MENGEMBANGKAN SEBUAH KARYA ATAU BAHKAN SEBUAH SIKAP
6 MENGAMATI DAN MERESPON KEBUTUHAN SISWA ANDA, SEHINGGA DAPAT MENGAMBIL KEPUTUSAN YANG TEPAT DALAM MERANCANG KEGIATAN DAN MENGIKAT SISWA SECARA EMOSIONAL
BERPOTENSI GAGAL
SAYA COBA SEPERTI INI YA, PAK
7 MEMBERI KEBEBASAN, KESEMPATAN, PILIHAN PADA PARA SISWA UNTUK DAPAT MENGGUNAKAN/BEREKSPERIMEN DENGAN ALAT, BAHAN YANG AKAN DIGUNAKAN
JANGAN SALAHKAN PILIHAN-PILIHAN SISWA TERSEBUT.
JANGAN SALAHKAN, TAPI TANYAKAN ALASAN, BERIKAN SARAN DARIPADA HANYA MENGARAHKAN

C.2.2 Anjuran Kegiatan

Sekolah dan guru memiliki kebebasan untuk menentukan jenis kegiatan atau sumber yang sesuai untuk pembelajaran seni rupa di sekolah dan kelas. Seluruh kegiatan yang terdapat dalam buku ini tidak sekuensial dan tidak mengikat. Bentuknya adalah saran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan ketersediaan bahan di lokasi sekolah.

Misalnya, dalam kegiatan menggunakan pewarna basah, guru tidak perlu mewajibkan siswa untuk membeli cat air, cat akrilik, atau cat minyak. Sebagai gantinya, dapat digunakan pewarna makanan, bagian tertentu tumbuhan tertentu atau apapun yang dapat menghasilkan warna. Contoh lain, untuk mengajarkan konsep garis, warna atau pola, siswa dapat menggunakan penggaris, gawai, bahan-bahan di alam seperti batu, guguran daun, ranting, kulit kerang, tanah, pasir, dan lain-lain. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran seni rupa dapat dianggap seperti permainan yang bermakna.

Pemanasan

Guru dapat melakukan pemanasan sebelum memulai topik tertentu, contohnya:

- Menggambar menggunakan tangan yang “salah”: Siswa menggambar menggunakan tangan yang tidak biasanya digunakan, seperti menggunakan tangan kiri apabila biasa menggunakan tangan kanan. Ini untuk membiasakan siswa mencoba sesuatu yang berada di luar zona kenyamanannya.
- Tebak gambar secara cepat: Siswa diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat temannya. Ini untuk menjembatani penjelasan mengenai kesan atau karakteristik.
- Menempelkan bungkus atau kemasan jajanan atau produk sehari-hari yang mereka gunakan. Diskusikan bagaimana pendapat mereka mengenai tampilan kemasan tersebut. Apakah mereka membeli produk tersebut karena menyukai desain kemasannya? Jika mereka boleh mengubah sesuatu dari desain tersebut, bagian apa yang ingin diubah dan mengapa?

Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Melalui jurnal ini, siswa dapat meninjau kembali idenya, mengamati kemajuan belajarnya sendiri, belajar dari pengalaman dan merayakan kemajuannya dalam berkarya.

Dokumentasi dan Perawatan Karya

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orang tua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

Hubungan Lintas Disiplin Keilmuan

Guru membangun kemampuan siswa untuk dapat melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lainnya agar siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilannya dalam sebanyak-banyaknya konteks. Hasil akhirnya, siswa diharapkan dapat membangun pengalaman melakukan riset, menganalisis, merefleksikan, mengomunikasikan gagasan, berpikir dan bekerja artistik, dan berkolaborasi yang berdampak.

Berikut beberapa contoh keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lainnya:

- STEM (*Science Technology Engineering Mathematics*): mendesain alat penyiram tanaman dari bahan daur ulang atau membuat kincir angin.
- Bahasa: membuat ilustrasi atau diorama sebuah cerita, membuat poster atau kartu kata bergambar.
- Teater dan Matematika: Mengukur untuk membangun panggung atau merancang kostum untuk pentas drama.

C.2.3 Membangun Komunikasi Efektif

Kesadaran Berbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam setiap pembelajaran, baik secara lisan, tulisan maupun sikap tubuh (*gesture*). Meskipun buku ini menggunakan Bahasa Indonesia, namun guru diperkenankan untuk menggunakan padanan dalam bahasa asing atau bahasa daerah masing-masing yang sekiranya dapat membantu pemahaman siswa.

Kesadaran berbahasa berarti memahami kemungkinan tantangan dan peluang yang mungkin timbul dalam kegiatan berbahasa pada suatu pembelajaran seperti kesulitan yang mungkin timbul karena siswa baru pertama kali mendengar kosa kata tertentu atau belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkrit. Guru tidak harus selalu menggunakan kamus untuk mengajarkan suatu kosa kata tertentu sebelum memulai pelajaran. Guru dianjurkan untuk menggunakan gambar atau contoh nyata di sekitar. Misalnya, "Lihatlah baju saya berwarna *jingga*. Apa benda berwarna *jingga* lainnya yang kamu ketahui?"

Guru juga dapat meminta siswa membuat peta pemikiran (*mind maps)* atau mendiskusikan kata-kata atau kalimat tertentu dan membantu mereka mendapatkan pemahaman melalui teks, audio atau video.

Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa adalah Bahasa Indonesia yang baku serta mempertimbangkan usia dan kemampuan siswa.

Misalnya, menggunakan bahasa yang sederhana, dengan instruksi yang tidak terlalu panjang dan hanya memuat tidak lebih dari 3 kosa kata seni rupa dalam satu kegiatan pembelajaran untuk Siswa Fase A. Contoh: *"Gunting kertas ini menjadi dua bagian.", "Tempel potongan kertas ini pada buku.", "Lem kertas ini pada garis terluar sekeliling bentuk."*

Membiasakan Bicara

Banyak siswa, bahkan orang dewasa termasuk guru, tidak terbiasa atau tidak merasa nyaman untuk berbicara di depan orang banyak. Untuk membiasakannya, dapat dilakukan strategi membuat pasangan bicara. Siswa akan berbicara dengan teman terdekatnya, berhadapan satu dengan satu (*one on one*). Metode pasangan bicara ini dapat membantu siswa membangun kepercayaan diri dan mengalami rasanya berkomunikasi dengan berbagai jenis orang yang berbeda sebelum akhirnya berbicara untuk lingkup yang lebih luas seperti kelompok/kelas.

Salah satu teknik yang efektif adalah "Berpikir, Berpasangan dan Berbagi" (*Think, Pair, Share*) di mana siswa diberi kesempatan untuk memikirkan sebuah pertanyaan kemudian ia membicarakannya dengan pasangan bicaranya, lalu mereka berdua akan berbagi ide mereka dengan kelompok kecil atau seluruh kelas.

Perbedaan pendapat harus selalu merupakan ajang untuk bertukar informasi. Guru terlebih dulu menyadari sehingga dapat menanamkan pengertian pada siswa bahwa Umpan Balik (*feedback*) adalah informasi yang netral. Perbedaan pendapat bukanlah sumber konflik, melainkan sarana untuk menggali ide, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan media untuk menyampaikan pendapat dengan dasar yang kuat.

Misalnya, siswa dapat saling menyatakan apa yang membuat mereka menyukai suatu karya dan tidak menyukai suatu karya yang dibuat pasangan bicaranya. Mereka saling menyatakan apa yang menurut mereka paling menarik, apa yang mungkin dapat dibuat berbeda atau lebih baik atau kelebihan apa yang sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan.

Guru dianjurkan untuk membuat 1-3 pertanyaan esensial yang harus digunakan untuk diskusi, misalnya:

- Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu?
- Bagaimana cara kamu mengerjakannya? (dapat ditambahkan: apa bahannya? Berapa lama waktu pengerjaannya?)
- Apakah kamu menyukai karyamu? Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki? Mengapa kamu ingin memperbaikinya?

GURU DIANJURKAN MEMBUAT 1-3 PERTANYAAN ESENSIAL YANG HARUS DIGUNAKAN UNTUK DISKUSI, MISALNYA:
BAGAIMANA KAMU MENDAPATKAN IDE KARYAMU?
BAGAIMANA CARA MENGERJAKANNYA?
APA SAJA BAHANNYA?
BERAPA LAMA WAKTU MENGERJAKANNYA?
.....
APAKAH KAMU MENYUKAI KARYAMU?
APAKAH ADA BAGIAN YANG INGIN KAMU PERBAIKI?
MENGAPA KAMU INGIN MEMPERBAIKINYA?

Membiasakan Bertanya

Pertanyaan seorang siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pertanyaan merupakan sumber potensial untuk mengembangkan pembelajaran dan dapat menjadi informasi atau indikator pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Bertanya adalah salah satu keterampilan memproses pemikiran yang secara struktur menyatu dengan bernalar kritis, bernalar kreatif dan penyelesaian masalah.

Ketika seorang siswa mengajukan pertanyaan, ajak siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan tersebut alih-alih guru yang menjawabnya. Berikan waktu lebih untuk Siswa menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam. Bertanya satu pertanyaan dalam satu waktu. Selalu gunakan pertanyaan yang jawabannya terbuka dan memungkinkan hubungan dengan pertanyaan lain (*open ended questions*) dan hindari pertanyaan mengarahkan yang jawabannya tertutup hanya Ya atau Tidak.

Anda dapat menggunakan prinsip 5W 1H untuk membuat pertanyaan:

***What* (Apa), *When* (Kapan), *Where* (Di mana),**
***Who* (Siapa) *dan Why* (Mengapa).**

Untuk mengantisipasi siswa yang sungkan atau malu bertanya secara lisan, anda dapat menyediakan beberapa alternatif :

- Siswa menuliskan pertanyaannya pada secarik kertas dan menempelkannya di papan atau dinding kelas. Sediakan waktu untuk mendiskusikannya di akhir kelas. Selalu ucapkan terima kasih dan berikan penghargaan bagi mereka yang sudah menempelkan pertanyaan.
- Siswa juga dapat menuliskan pertanyaan mereka dan memasukkannya dalam wadah yang anda sediakan, misalnya boks atau kaleng bekas. Tinjau dan bahas pertanyaan yang ada secara berkala. Anda dapat menggunakan pertanyaan yang masuk untuk perencanaan pembelajaran anda selanjutnya.
- Contohkan pada siswa bagaimana cara bertanya yang bermakna. Guru dapat menggunakan pertanyaan esensial yang telah disediakan di halaman berikut.
- Siswa di kelas yang lebih tinggi (biasanya mulai dari Fase B dan C) dapat diajak untuk membuat tulisan kritik seni rupa dengan

menggunakan pertanyaan-pertanyaan esensial yang diberikan guru. Mereka hanya akan menuliskan jawaban dari pertanyaannya dalam kalimat yang utuh dan lengkap. Siswa tidak perlu menuliskan pertanyaannya. Guru dapat menghubungkan kegiatan kritik seni rupa ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ajak siswa untuk menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar dan tepat.

Contoh Daftar Pertanyaan Esensial Untuk Bahas Diskusi Pada Umumnya Untuk Semua Fase

1. Apa judul karyamu?
2. Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
3. Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?
4. Bagaimana cara kamu membuatnya?
5. Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
6. Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
7. Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
8. Bagian mana yang terasa sulit?
9. Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?
10. Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan karya ini sampai tuntas?
11. Jika ada kesempatannya, apakah ada bagian dari karyamu yang ingin kamu ubah? Mengapa?
12. Bagaimana pendapatmu tentang subjek lukisan ini?
13. Kira-kira apa yang dialami atau dipikirkan senimannya saat ia membuat karya ini?
14. Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

C.2.4. Suasana Pembelajaran Positif

Seluruh elemen sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Ini ditandai dengan suasana kelas dan sekolah yang aman, nyaman dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memenuhi potensi mereka.

Penting untuk disadari bahwa setiap siswa datang dari berbagai kalangan yang mungkin sama atau berbeda, baik dengan siswa lain maupun para gurunya. Mereka juga memiliki minat, bakat dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Mereka bahkan mungkin memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda dengan siswa yang lain. Perbedaan-perbedaan ini adalah sebuah kewajaran dan semua sama penting dan berharganya dengan yang lain. Tidak ada yang patut lebih atau kurang dihormati oleh semua elemen sekolah. Semua mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama.

Misalnya, meskipun sekolah tempat guru mengajar terletak di daerah tertentu, namun guru juga menghargai siswa yang berlatar belakang budaya dari daerah lain. Pada pembelajaran Seni Rupa, guru diberikan keleluasaan untuk mempertimbangkan dan memasukkan nilai-nilai budaya dari daerah tempatnya berada dengan tetap berlandaskan pada Persatuan Indonesia.

Siswa mungkin juga memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda, misalnya memiliki daya serap yang lebih rendah dari rata-rata atau memiliki gangguan fisik yang menyebabkannya tidak dapat melakukan pekerjaan tertentu. Atau justru di suatu sekolah, terdapat anak-anak yang sangat berbakat dan memiliki kemampuan di atas rata-rata. Pada pembelajaran Seni Rupa, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan atau memperkaya kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan setempat. Guru dapat menurunkan atau menaikkan standar sesuai kebutuhan kelas dan para siswa. Buku panduan ini memberikan beberapa ide untuk penyesuaian-penyesuaian yang mungkin diperlukan.

Peran guru adalah untuk menemukan dan menyingkap kompetensi dan latar belakang para siswa sehingga setiap siswa dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Penting sekali bagi guru untuk menyadari dan menanamkan bahwa guru dan siswa tidak sedang berkompetisi dengan siapapun dan yang terpenting adalah setiap saat menjadi lebih baik dari diri masing-masing sebelumnya.

Sekolah dan guru yang berhasil membangun kesadaran ini akan mendapatkan suasana pembelajaran yang positif dimana seluruh siswa merasa percaya diri untuk mengekspresikan diri, memberi saran atau masukan, mengambil resiko, bertanya, meminta bantuan dan mengakui kesulitan yang mereka hadapi. Siswa juga menghargai proses dan kemajuan diri mereka maupun orang lain.

Suasana pembelajaran yang positif akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu. Siswa menyadari pentingnya bagi mereka mempelajari sesuatu dan melihat hubungan atau kegunaannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan melihat bagaimana guru mereka juga turut belajar dan memberikan ruang yang cukup bagi mereka menjadi versi terbaik dirinya sendiri, siswa akhirnya melihat bahwa pembelajaran adalah proses seumur hidup yang berdampak dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat mereka tergerak menjadi pembelajar seumur hidup yang antusias (*enthusiastic lifelong learner*).

Membangun Suasana Pembelajaran Positif

C.2.5. Strategi Pengajaran

Jika guru tidak memiliki latar belakang seni rupa, bukan berarti guru tersebut tidak dapat mengajarkan mata pelajaran Seni Rupa. Sebagai guru, seseorang hanya perlu membiarkan kreativitasnya mengalir, membuka diri terhadap berbagai gagasan, ketidaknyamanan, ketidakjelasan, kemungkinan-kemungkinan baru dan bersedia untuk mencoba dan belajar dari kegagalan atau kesalahan sebelumnya. Guru menanamkan sikap ini melalui pembelajaran Seni Rupa. Siswa merupakan cerminan diri guru, sehingga penting bagi seorang guru sendiri untuk mengalami atau menjadi apapun yang ingin ia ajarkan pada siswanya.

Sangat disarankan untuk menggunakan aneka cara yang berbeda untuk setiap aktivitas. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teks, lisan, visual atau praktik langsung (*hands on*) berdasarkan kondisi sekolah atau siswa dan ketersediaan bahan dan alat di sekitar sekolah. Sebisa mungkin gunakan konteks kehidupan sehari-hari yang sekiranya terhubung dan bermakna bagi para siswa. Sekolah yang berada di daerah pegunungan, pastinya akan memiliki konteks yang berbeda dengan sekolah yang berlokasi di daerah pantai. Sekolah dan guru diberi keleluasaan untuk menyesuaikan dengan konteks setempat.

Fokus pembelajaran seni rupa haruslah selalu mengenai perkembangan pembelajaran siswa, bukan bagaimana guru menyajikan pelajaran atau sekadar memenuhi target pelajaran. Pembelajaran Seni Rupa memberikan pilihan dan keleluasaan cara dan sarana bagi siswa untuk menunjukkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mereka.

Strategi Pengajaran untuk Membangun Suasana Pembelajaran Positif

7. BERKOLABORASI DENGAN MATA PELAJARAN LAIN SECARA BERKALA, ATAU DENGAN KELAS LAIN.

   SEHINGGA SISWA MENYADARI SETIAP MATA PELAJARAN SEBETULNYA SALING TERHUBUNG DAN MENDUKUNG SATU SAMA LAIN.

8. MENANYAKAN PADA SISWA BAGAIMANA PERASAAN MEREKA, KESULITAN/PENGALAMAN APA YANG MEREKA DAPATKAN DARI KEGIATAN PEMBELAJARAN YANG BARU DILAKSANAKAN?

9. MEMBIASAKAN SISWA UNTUK MEMBERIKAN ALASAN ATAS GAGASAN ,MEREKA.

10. MEMINTA UMPAN BALIK ATAS PENGAJARAN ANDA DISESUAIKAN DENGAN TINGKATAN ANDA.

11. MENGANJURKAN SISWA UNTUK MENCATAT APAPUN YANG MENURUT MEREKA PENTING, DAN MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN YANG BERDIFERENSIASI

    BERBEDA-BEDA UNTUK KEBUTUHAN YANG BERBEDA

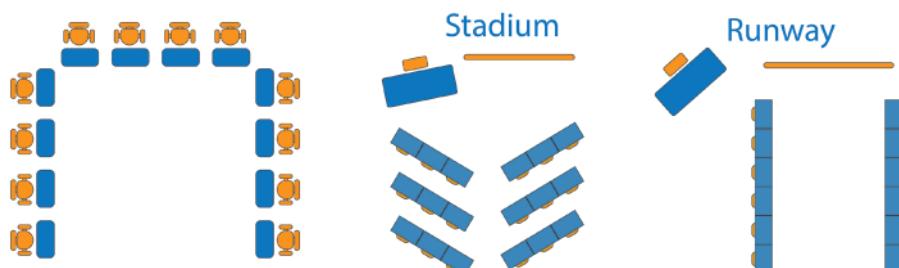
C.2.6. Diferensiasi dalam Pengajaran

Setiap siswa memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Diferensiasi (ada pembedaan) akan membantu untuk memenuhi kebutuhan para siswa. Ini berarti Anda berupaya untuk mencari metode pengajaran, kegiatan pembelajaran atau sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan para siswa sehingga pembelajarannya menjadi tepat sasaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuannya tentu saja agar mereka berhasil mencapai tujuan pembelajarannya masing-masing.

Diferensiasi instruksi pembelajaran dapat dibuat berdasarkan hal berikut:

- Membuat 3 tingkat kesulitan yang berbeda untuk satu kegiatan. Kelas akan mengerjakan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa. Kemudian guru memberikan dukungan ekstra untuk para siswa yang kesulitan dengan suatu keterampilan atau konsep tertentu dan memberikan tantangan lebih bagi mereka yang di atas rata-rata.
- Menempatkan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan berbeda dalam satu kelompok kerja. Siswa yang tertinggal dapat belajar atau mendapatkan ide dari mereka yang memiliki kemampuan rata-rata atau lebih. Sementara siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara menjelaskan pada teman lainnya. Metode ini efektif dan menguntungkan semua pihak.
- Membuat variasi kegiatan atau hasil akhir: Para siswa menuju tujuan yang sama melalui berbagai cara. Siswa diberi kebebasan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat atau kemampuannya.

C.2.7. Alat Bahan (*Resources*)

Biasanya sumber daya yang dipakai meliputi apapun yang umumnya diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil, cat atau lempung. Namun jika sekolah tidak memiliki akses terhadap sumber daya tersebut atau sumber daya yang disarankan terlalu mahal, guru dapat menggunakan sumber daya lain yang tersedia di alam misalnya batu, daun, ranting, kulit kerang atau bahan bekas/ bahan daur ulang seperti misalnya bekas kemasan, kardus, tutup botol atau plastik. Guru dapat menghubungkannya dengan

konsep pengelolaan kebersihan lingkungan (dimensi profil Pelajar Pancasila Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia) dan kreativitas (dimensi Kreatif). Buku panduan ini juga menyediakan gambar atau *link* yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Sebaiknya kelas Seni Rupa memiliki akses pada air terutama untuk bersih-bersih setelah kegiatan yang mungkin kotor atau berantakan.

Seandainya sekolah memiliki sumber daya teknologi digital, ini dapat digunakan untuk melakukan riset, mencari gambar dan memudahkan proses dokumentasi karya. Namun sangat disarankan untuk tidak semata bertumpu pada teknologi digital. Teknologi digital hanya digunakan apabila memiliki nilai tambah bagi siswa Anda. Tidak semua yang ada di internet merupakan informasi yang berguna dan layak disampaikan, sekolah dan guru harus pandai memilah dan memilih sumber yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

C.2.8. Faktor Keamanan

Keamanan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk aneka alat pemotong dan penyambung. Hal-hal berikut sangat penting untuk diperhatikan:

- Tata letak kelas memungkinkan guru untuk memantau seluruh Siswa. Tata letak kelas tidak harus selalu klasikal, namun dapat juga berbentuk huruf 'U' atau dikelompokkan menjadi beberapa titik meja.

- Terutama saat bekerja dengan bahan yang basah seperti cat atau lempung, sebaiknya siswa menggunakan celemek/baju pelapis/plastik yang dapat melindungi seragam atau pakaian mereka.
- Gunakan bahan yang tidak beracun dan aman untuk siswa (*nontoxic*).
- Berikan instruksi sejelas mungkin dan awasi siswa terutama saat bekerja dengan alat atau bahan yang berpotensi bahaya seperti benda tajam dan panas (contohnya gunting, cutter, pisau, lem super, lem tembak, dan lain-lain).

- Pastikan lantai bersih dari benda apapun dan kering untuk mencegah kecelakaan karena tersandung atau terpeleset
- Sejak 6 minggu pertama, tanamkan rutin mengenai pemeliharaan, pembersihan dan perawatan karya, alat dan bahan mereka. Setiap siswa bertanggung jawab atas kebersihan dan keselamatan dirinya dan orang lain.
- Saat bekerja dengan teknologi digital, guru juga perlu memperhatikan keselamatan elektronik *(e-safety)*, misalnya pastikan agar siswa tidak membagikan *password* pada orang lain, memasang filter agar siswa tidak terpapar dengan konten yang tidak patut, memeriksa situs yang akan digunakan terlebih dulu, termasuk menyiapkan siswa terhadap resiko-resiko yang mungkin mereka hadapi saat mengunggah karya atau komentar secara daring.

C.2.9. Keterlibatan Orang tua dan Lingkungan Terdekat

Pencapaian dan kemajuan seorang siswa terutama dipengaruhi oleh orang tua dan lingkungan terdekatnya. Penting sekali untuk melibatkan orang tua secara penuh untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Beberapa ide untuk melibatkan orang tua dan lingkungan terdekat dalam pembelajaran seni rupa:

- Komunikasikan tujuan pembelajaran dan harapan capaian pembelajaran yang telah anda sepakati bersama para Siswa.
- Komunikasikan mengenai sikap yang diharapkan dalam pembelajaran seni rupa (misalnya bahwa tidak ada yang salah atau benar dalam seni, setiap pencapaian sangat berarti, tiap anak memiliki minat, bakat dan kemampuannya masing-masing yang berbeda dengan yang lain, setiap Siswa tidak berkompetisi dengan temannya namun diharapkan menjadi versi terbaik dirinya sendiri, dan lain-lain).
- Bagaimana orang tua dan lingkungan terdekat dapat mendukung pembelajaran siswa.
- Usulan kegiatan yang dapat dilakukan di rumah untuk menunjang pembelajaran siswa.
- Membuat pameran atau pojok karya yang memajang karya siswa dan mengundang orang tua untuk ikut menyaksikan dan menghargai karya anaknya.
- Di akhir semester atau tahun ajaran, siswa boleh membawa pulang karyanya yang paling mereka sukai.
- Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah yang memungkinkan Siswa menciptakan karya untuk lingkungannya.

C.3: PEMANTAUAN DAN EVALUASI

Pemantauan dan penilaian harian penting dilakukan agar guru dapat mendukung kemajuan siswa untuk memenuhi capaian pembelajarannya. Bagian ini akan membahas:

1. Kriteria Sukses Pembelajaran.
2. Teknik untuk memantau kemajuan siswa agar guru dapat mengevaluasi langkah pembelajaran selanjutnya yang efektif.
3. Memberi umpan balik untuk memandu kemajuan siswa.

C.3.1. Kriteria Sukses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan menyatakan apa siswa perlu pelajari, pahami dan lakukan. Kriteria sukses ini akan membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memenuhi capaian pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan dengan jelas, fokus siswa diharapkan tetap terjaga dan mereka dapat menyusun strategi yang tepat untuk mencapainya.

Guru dapat menyatakan harapannya pada siswa dan sebaiknya melibatkan mereka untuk ikut menciptakan kriteria sukses sebuah kegiatan. Ini dapat memberi siswa rasa kepemilikan terhadap kriteria tersebut sehingga mereka punya peluang lebih besar untuk menciptakan karya yang berhasil. Keberhasilan-keberhasilan kecil akan membangun kepercayaan diri siswa untuk berkarya lebih besar. Selain itu, keterlibatan siswa dalam menentukan kriteria sukses bagi dirinya sendiri juga memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk menilai dirinya sendiri dan kelompoknya.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menyediakan contoh pekerjaan dari tahun-tahun sebelumnya yang menurut anda memenuhi standar dan yang tidak memenuhi standar. Mintalah pendapat mereka mengenai kedua karya tersebut, apa yang menurut mereka dapat dipertahankan atau apa yang perlu dikembangkan dari karya tersebut.

C.3.2. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkan bersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian, minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam karya yang kemudian diapresiasi bersama.

Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan:

Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orang tua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya.

Portofolio

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orang tua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

Proyek

Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan dan keterlibatan siswa.

Demonstrasi

Siswa menunjukan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan *audiens* tertentu (misalnya kelas, sekolah atau umum). *Audiens* dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut.

Laporan

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.

Rubrik

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu.

Contoh Rubrik

Seni Rupa Kelas 6 - Semester 1	Rubrik Penilaian Unsur Budaya Lokal	
Nama :	Kelas :	Tanda Tangan Orangtua
Nama Guru :	Tanggal :	

Capaian	1	2	3	4	Nilai
Menggambar motif dari kain lokal Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%	Belum memenuhi standar 0-49%	Menuju Standar 50-74%	Memenuhi Standar 75-94%	Melampaui Standar 95-100%	
Membuat gambar motif kain lokal dengan teknik rintang warna Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0-49%	Menuju Standar 50-74%	Memenuhi Standar 75-94%	Melampaui Standar 95-100%	
Menulis laporan pembuatan karya Membuat koneksi antara karyanya dengan karya orang lain/budaya tertentu dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai. • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0-49%	Menuju Standar 50-74%	Memenuhi Standar 75-94%	Melampaui Standar 95-100%	
Profil Pelajar Pancasila Disesuaikan dengan salah satu dari 6 profil (Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Kreatif) yang diitanamkan dalam kegiatan tersebut.	**Komentar Guru dari Hasil Observasi:** *Tidak diberi nilai angka*				

Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas.

Beberapa contoh rubrik yang dapat digunakan dalam berbagai level:

Kelas:	**Nama:**			
MEWARNA DENGAN PEWARNA BASAH	☹	😐	☺	☺☺
Sesuai kriteria				
Kebersihan				
Sikap				

Kelas:	**Nama:**			
AKU BISA!	☹	😐	☺	☺☺
Berkarya dengan fokus				
Membersihkan area kerja				
Bertanya karena aku ingin tahu				

Logo Sekolah	Label Portofolio Kelas 4

Tanggal	:
Nama	:
Kelas	:
Mapel	: Seni Rupa
Topik	: "Simbol Dalam Gunungan"

Tujuan Pembelajaran:

Siswa mampu untuk :

- Mengenali dan menerapkan ragam hias dari suatu budaya tertentu dalam karya

Refleksi Siswa :

- Berapa jumlah simbol yang kamu gunakan? ______
- Apakah makna simbol yang kamu gunakan? ____ ____

Penilaian Guru:

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

Logo Sekolah	Tanggal	:
	Nama/kel	:
	Kelas	: 9
	Mapel	: Seni Rupa
	Topik	: "Laporan Proyek Pembuatan Batik"

Tujuan Pembelajaran:

Siswa mampu untuk :

1. Bereksperimen, memilih dan menerapkan unsur budaya dan gaya tertentu, media, bahan, alat, proses atau teknologi untuk menyampaikan pesan dalam sebuah karya
2. Mendeskripsikan dan mendokumentasikan proses perkembangan ide dan proses pengerjaan karya dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
3. Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya

Refleksi Siswa :

- **Referensi** :

  ____
  ____
  ____
  ____

- **Langkah Pengerjaan :**

  ____
  ____
  ____

- **Kesulitan yang dihadapi :**

  ____
  ____
  ____

- **Penilaian Pribadi :**

  ____
  ____
  ____

- **Umpan Balik dari Guru :**

Penilaian Guru:

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

(ttd dan nama jelas siswa) (ttd dan nama jelas guru)

C.3.3. Umpan Balik

Umpan balik diperlukan agar siswa mengetahui sejauh mana kemajuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan usaha mereka. Dengan umpan balik yang tepat, bermakna, dan membangun, siswa dapat mengembangkan langkah selanjutnya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Umpan balik yang paling efektif diberikan saat siswa tengah bekerja atau segera setelahnya. Siswa membutuhkan umpan balik agar memiliki kesempatan untuk melakukan perbaikan atau pemantapan atas kemampuannya.

Saat memberikan umpan balik, pastikan tujuan pembelajaran dan kriteria sukses yang jelas dan sudah disampaikan pada para siswa sebelumnya. Pastikan siswa mendapatkan informasi yang mereka perlukan agar mereka dapat menjawab pertanyaan berikut:

- Apakah kemajuan yang sudah saya capai?
- Apakah yang selanjutnya harus saya lakukan?

Beberapa jenis umpan balik:

• Umpan Balik Lisan

Umpan balik lisan sangat sesuai untuk pertemuan tatap muka. Hal tersebut dapat dilakukan secara individu, kelompok atau seluruh kelas. Guru dan siswa dapat memberikan umpan balik pada satu sama lain dengan mengutamakan etika berkomunikasi, seperti bergiliran saat bicara dan tidak memotong pembicaraan orang lain, menggunakan kriteria sukses yang jelas dan tidak menyerang pribadi.

• Umpan Balik Nonlisan

Sering tidak disadari bahwa ekspresi wajah dan bahasa tubuh adalah merupakan umpan balik juga. Misalnya dengan tersenyum atau mengangguk pada siswa. Kesadaran akan hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang positif.

- **Umpan Balik Tertulis**

Umpan balik juga dapat diberikan secara tertulis. Jika menggunakan tulisan tangan, pastikan bahwa tulisan tangan tersebut dapat jelas terbaca, sehingga siswa dapat membaca dan mengerti umpan balik tersebut. Cara ini sedikit memakan waktu, namun bukti tertulis merupakan bukti yang sangat kuat dan efektif. Guru dapat memberikan keleluasaan pada siswa untuk merespon umpan balik Anda secara tertulis juga.

PANDUAN KHUSUS KELAS 8

Beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Penulisan buku ini banyak dipengaruhi teori Konstruktivisme yang didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Dengan demikian pendekatan pembelajaran merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis. Unsur terpenting dalam konstruktivisme ini ialah seseorang membina pengetahuan dirinya secara aktif dengan cara membandingkan informasi baru dengan pemahamannya yang sudah ada. Karena itu dalam mengajar diharapkan Guru tidak hanya menyampaikan materi pengetahuan kepada siswa, namun juga memberi ruang bagi siswa untuk berperan aktif membangun sendiri pengetahuan di dalam memorinya. Guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan gagasan-gagasan mereka sendiri. Dengan demikian siswa menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar. Peran Guru adalah menyiapkan anak tangga kepada siswa yang membawa mereka ke tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan catatan yang mereka tulis sendiri, dengan bahasa mereka sendiri.

Tujuan Penggunaan Teori Belajar Konstruktivisme	
a.	Mengembangkan kemampuan berfikir siswa sehingga lebih mandiri dalam mencari gagasan-gagasan.
b.	Memberikan pemahaman kepada siswa tentang proses belajar sebagai proses mengkonstruksi pengetahuan.
c.	Memberikan pemahaman kepada siswa tentang pengertian dan konsep dari suatu materi secara lengkap.
d.	Mengembangkan daya kritis dan kreatif siswa melelui pengajuan pertanyaan secara mandiri.
e.	Memberikan motivasi kepada siswa, bahwa belajar merupakan kebutuhan dan tanggung mereka yang harus mereka laksanakan.

Prinsip-prinsip Teori Belajar Konstruktivisme	
a.	Pengetahuan dikembangkan oleh siswa sendiri.
b.	Transfer pengetahuan dari Guru ke siswa hanya dapat terjadi jika ada aktivitas oleh siswa dalam bentuk bertanya.
c.	Siswa dituntut aktif dalam konstruksi proses belajar sehingga konsep ilmiah mengalami perubahan.
d.	Keberadaan Guru sebatas sebagai fasilitator untuk mengarahkan proses pembelajaran dan memberikan saran agar proses pembelajaran berjalan lancar.
e.	Membahas permasalahan-permasalahan yang relevan dengan lingkungan kehidupan siswa.
f.	Membangun daya kritis siswa dengan membiasakan siswa bertanya.
g.	Melakukan penilaian terhadap pendapat siswa.
h.	Menyesuaikan kurikulum dengan proses belajar.

2. Buku ini juga mempertimbangkan penelitian di Harvard University Amerika Serikat seperti disebutkan dalam *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations* (2014) http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr, bahwa kesuksesan seseorang tidak ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis *(hard skill)* saja, tetapi lebih oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain *(soft skill)* yang dalam istilah lain disebut dengan pendidikan karakter. Dengan demikian dalam mengajar Guru harus memperhatikan aspek tersebut, yang dalam konteks buku ini sejalan dengan dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila.

3. ***Asessment for learning*** disebut juga *penilaian proses belajar.* Yaitu penilaian yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan biasanya digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan proses belajar mengajar. Dengan *assessment for learning* pendidik dapat memberikan umpan balik terhadap proses belajar siswa, memantau kemajuan, dan menentukan kemajuan belajarnya.

4. ***Assessment as learning***, fungsinya mirip dengan *asessment for learning*, yaitu dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Perbedaannya di dalam *asessment as learning* siswa dilibatkan secara aktif dalam kegiatan penilaian tersebut. Siswa diberi pengalaman untuk belajar menjadi penilai bagi dirinya sendiri *(self asessment).* Dalam penilaian model ini siswa juga dapat dilibatkan dalam merumuskan prosedur penilaian, kriteria, maupun rubrik/pedoman penilaian sehingga mereka mengetahui dengan pasti apa yang harus dilakukan agar memperoleh capaian belajar yang maksimal. Dengan demikian hasilnya bisa langsung menjadi umpan balik bagi siswa.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP Kelas VIII

Penulis : Rasjoyo dan Ahmad Mutohar
ISBN : 978-602-244-621-7 (jil.2)

Unit I: Menggambar

Berisi kegiatan-kegiatan pembelajaran tentang pengungkapan ide/gagasan, perasaan, pengalaman menggunakan alat dan medium seni rupa.

Subunit 1 berisi materi kegiatan menggambar perspektif dengan satu titik hilang sebagai pengenalan aspek ruang dalam gambar.

Subunit 2 berisi materi kegiatan menggambar perspektif dengan dua titik hilang, merupakan pendalaman materi perspektif satu titik hilang.

Subunit 3 berisi materi kegiatan menggambar dengan *Grid* merupakan kegiatan keterampilan menggambar menggunakan skala.

Subunit 4 berisi materi kegiatan menggambar ilustrasi merupakan kegiatan membuat gambar yang berfungsi menjelaskan atau menerangkan suatu teks, kejadian, naskah, dan lain-lain.

Subunit 5 berisi materi kegiatan melukis suasana, yaitu kegiatan yang memberi pengalaman siswa untuk menuangkan ide/gagasan dalam karya seni rupa dua dimensi tentang suatu objek kondisi/peristiwa di sekitarnya dengan media yang dipilihnya

A. Deskripsi

Menggambar *(drawing)* adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna. Menggambar juga bisa disebut proses mengungkapkan ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu. Secara luas menggambar adalah kegiatan berkarya (membuat gambar) yang berwujud dwi matra/dua dimensi, sebagai perwujudan tiruan yang menyerupai sesuatu (orang, binatang, tumbuh-tumbuhan dan lainnya), termasuk juga lukisan, karya cetak, foto dan sejenisnya. Dalam arti sempit, menggambar adalah kegiatan untuk mewujudkan angan-angan (pikiran, perasaan) berupa hasil goresan benda runcing (seperti pensil, pena, krayon, kapur pada permukan bidang datar kertas, papan, dinding dan sebagainya, yang hasilnya lebih mengutamakan unsur garis. (Bandi Sobandi, 2014)

Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain mengatakan siswa usia 12-14 berada pada masa **Naturalisme Semu** (*Pseudo Naturalistic*). Siswa pada masa naturalisme semu, kemampuan berrfikir abstrak serta kesadaran sosialnya makin berkembang. Oleh karena itu penguasaan konsep ruang mulai dikenalnya. Dalam kegiatan seni rupa dimana saat menggambar letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar, sehingga mulai digunakan garis horizon. Konsep garis horizon muncul dalam konsep perspektif.

Unit ini mulai memperkenalkan konsep ruang sesuai dengan tahap perkembangan siswa-siswa fase ini seperti dijelaskan di atas. Materi perspektif sebagai representasi konsep ruang dan skala.

Dalam pembelajaran unit ini pendekatan dilandasi dengan **elemen mengamati,** dimana siswa diberikan kesempatan mengumpulkan dan merekam informasi dan pengalaman visual dari kehidupan sehari-hari. **Elemen berfikir dan bekerja artistik**, dimana siswa diajak mengenali berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya, namun sangat didukung untuk mengeksplorasi, bereksperimen dan menemukan caranya sendiri.

B. Keterhubungan dengan Materi Sebelumnya

Pada Kelas 7 siswa diberikan materi membuat komposisi gambar menggunakan bentuk-bentuk geometris sederhana. Seiring masa perkembangan siswa sudah mulai muncul kesadaran akan ruang, maka pengetahuan tentang bentuk-bentuk geometris yang dikembangkan dan diperdalam pada materi menggambar perspektif dengan satu titik hilang dengan adanya unsur horizon sebagai presentasi kesadaran akan ruang.

C. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Pada akhir pembelajaran unit ini siswa mampu meningkatkan dimensi **kemandirian** lewat keberanian mencoba dan mengeksplorasi kemampuannya, **bernalar kritis** melalui belajar hukum-hukum perspektif yang selalu harus dianalisis berdasar kaidah perspektif, dan **kreatif** melalui gagasan serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal. Dimensi **bergotong royong** diharapkan menjadi sikap keseharian bagi siswa sebagai kesadaran sebagai bagian dari masyarakat. Sikap tersebut dikembangkan pada kegiatan menggambar ilustrasi, dimana menggambar ilustrasi biasanya dilakukan untuk kepentingan pihak lain. Dalam konteks materi gambar ilustrasi di tunjukan untuk mata pelajaran lain yang dipilih sendiri oleh siswa. Dimensi **berakhlak mulia** (berakhlak kepada sesama) diharapkan tercermin dalam perilaku keseharian siswa baik kepada Guru maupun teman yang dikembangkan dalam kegiatan melukis suasana.

Subunit 1.1: Menggambar Perspektif dengan Satu Titik Hilang

Waktu: 2 x 2 jam pelajaran

A. Deskripsi Subunit

Kata **perspektif** diambil dari bahasa *Itali "Prospettiva"* yang berarti gambar pandangan. Menggambar perspektif disebut pula menggambar proyeksi sentral. Sementara **proyeksi sentral** yaitu cara memandang benda berdasarkan kemampuan jarak pandang mata. Menggambar perspektif proyeksi diwujudkan garis bantu dan **sentral** diwujudkan dengan **titik hilang**. Dengan demikian menggambar perspektif selalu berhubungan dengan garis bantu (garis proyeksi) dan titik hilang.

Titik hilang merupakan titik batas kemampuan mata melihat. Titik-titik hilang saling berhimpitan membentuk **garis horizon** atau garis cakrawala. Di dalam menggambar perspektif berlaku kaidah-kaidah untuk menentukan kedudukan jauh dekatnya suatu benda sehingga terlihat proporsional dan realistis (tidak distorsi).

Kaidah perspektif adalah: a) gambar perspektif satu titik hilang digunakan untuk menggambar benda yang **bidang datarnya** sejajar dengan garis horizon; b) perspektif satu titik hilang sebagai acuan disebut dengan *one poin perspektif* atau *linear perspektif;* c) Semua garis yang tidak sejajar dan tegak lurus dengan garis horizon akan bertemu di satu titik, yaitu titik hilang; d) garis-garis yang tegak lurus dengan garis horizon digambar tetap tegak lurus.

Kata kunci: proyeksi sentral, bidang datar, garis horizon, titik hilang, garis proyeksi

Gambar 1.1.1. Peta Konsep

B. **Pendekatan:** inkuiri dan proses

C. **Media (alat dan bahan):** kertas gambar, pensil, penggaris, dan penghapus. (Jika tidak memiliki penggaris dapat menggunakan alat bantu lain yang berfungsi sama).

Kosa Kata Seni Rupa

Perspektif: menggambar berdasarkan kemampuan jarak pandang mata manusia.

Garis horizon: garis mendatar sebagai tanda batas kemampuan pandang mata manusia.

Titik hilang: titik lenyap, titik batas kemampuan pandang mata manusia yang berfungsi sebagai titik sentral.

Garis proyeksi: garis bantu yang digunakan dalam menggambar perspektif dari objek ke titik sentral.

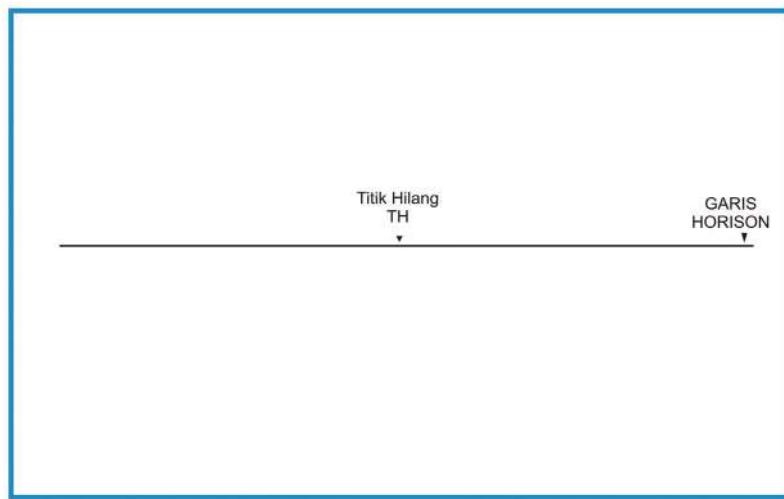
Tujuan Pembelajaran (CP)

Pada akhir kegiatan pembelajaran siswa mampu:

1. Memahami pengertian menggambar perspektif dengan satu titik hilang.
2. Menjelaskan hukum perspektif.
3. Menentukan dan menggambar garis horizon beserta satu titik hilang.
4. Menggambar perspektif bangun dengan satu titik hilang.

F. Persiapan Guru

Pembelajaran perspektif banyak melibatkan hukum fisika karena itu banyak berhubungan dengan alam. Guru harus mempunyai perbendaharaan pengetahuan tentang gejala-gejala fisika, terutama berkaitan dengan pengindraan mata, misalnya tentang bagaimana penampakan suatu benda (objek) yang dilihat dari jarak jauh, bagaimana penampakan suatu benda yang dilihat dari jarak dekat, bagaimana penampakan beberapa benda yang berjejer dan dilihat dari jarak tertentu, bagaimana jarak pandang berpengaruh pada penampakan warna benda, dan sebagainya. Semua pengetahuan dan pertanyaan di atas berhubungan dengan gejala perspektif. Kata kuncinya adalah **jarak pandang** atau **jarak objek dengan mata** (jauh-dekat).

Prosedur Kegiatan

Pengamatan gejala perspektif

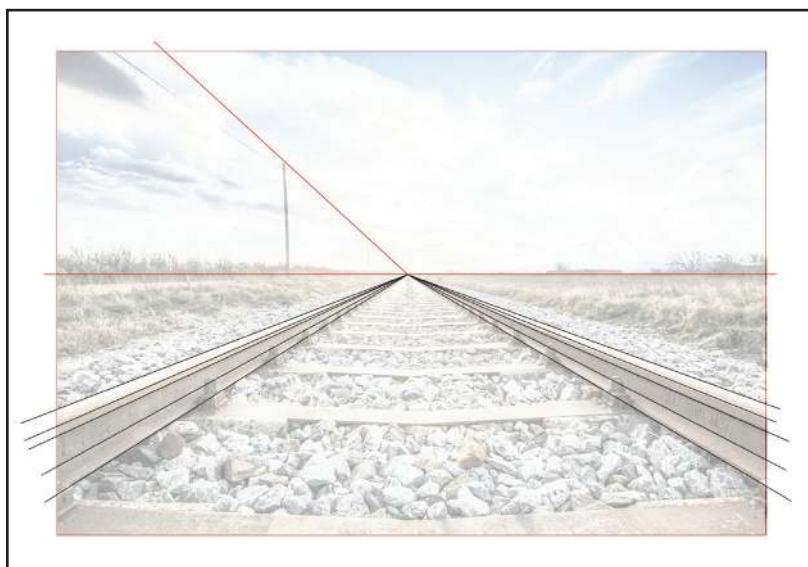
Guru mengajak siswa ke luar kelas sesuai yang telah direncanakan Guru untuk mengamati langsung gejala perspektif di alam sekitar. Di dalam kegiatan ini Guru menyampaikan pertanyaan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) untuk mengajak siswa berfikir dan menganalisis gejala alam yang sedang mereka amati. Pertanyaan-pertanyaan itu seperti:

- Apakah kalian melihat ada kesan garis di kejauhan sana, garis apakah itu?
- Apakah garis itu nyata ada?
- Apa yang menyebabkan munculnya kesan garis cakrawala?
- Mengapa benda-benda yang jauh itu terlihat lebih kecil dari yang letaknya dekat dengan kita?

1. **Pembelajaran konsep garis horizon**

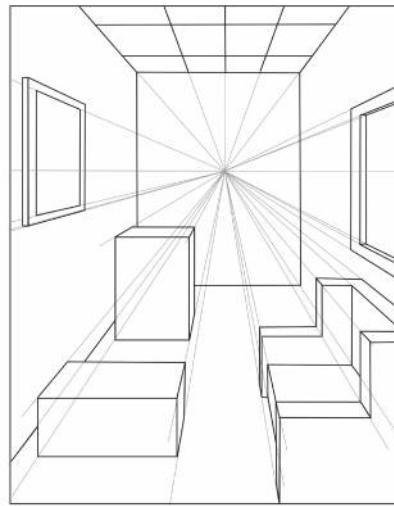
    a. Guru memperlihatkan contoh gambar berupa foto pantai atau pemandangan alam lain yang memperlihatkan garis horizon atau garis cakrawala.

    b. Guru menjelaskan bahwa garis cakrawala tersebut muncul disebabkan mata kita (kalau foto berarti lensa kamera) tak mampu menangkap penampakan benda. Penyebabnya adalak **jarak benda dengan mata kita** jauh.

    c. Guru kemudian mengajak memindahkan (mereplikasi) garis cakrawala tersebut ke media gambar (bisa di papan tulis sebagai contoh) sebagai garis horizon.

Gambar 1.1.2. Garis Horizon dan titik hilang

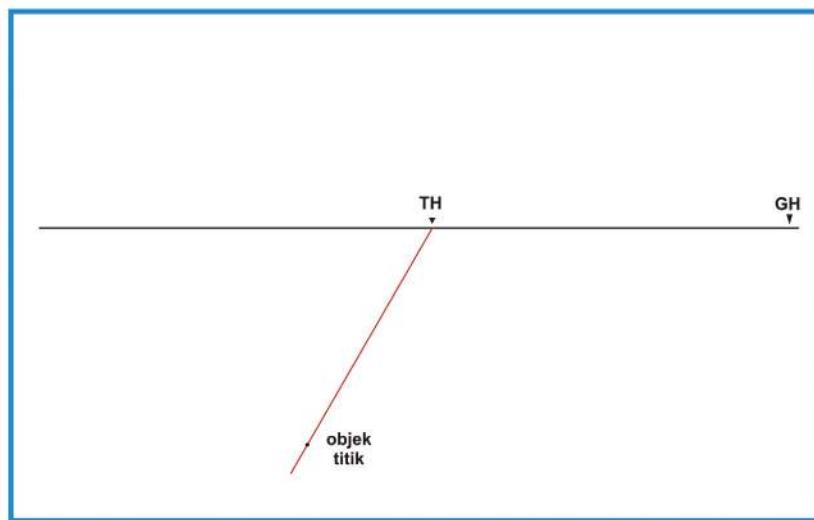
2. **Pembelajaran konsep titik hilang**

    a. Guru memperlihatkan contoh gambar berupa foto rel kereta api atau jalan tol yang lurus, jajaran pohon, sungai, yang menunjukkan dua sisi rel kereta api, sisi jalan tol, jajaran pohon, tepian sungai yang menyempit dan hilang di satu titik.

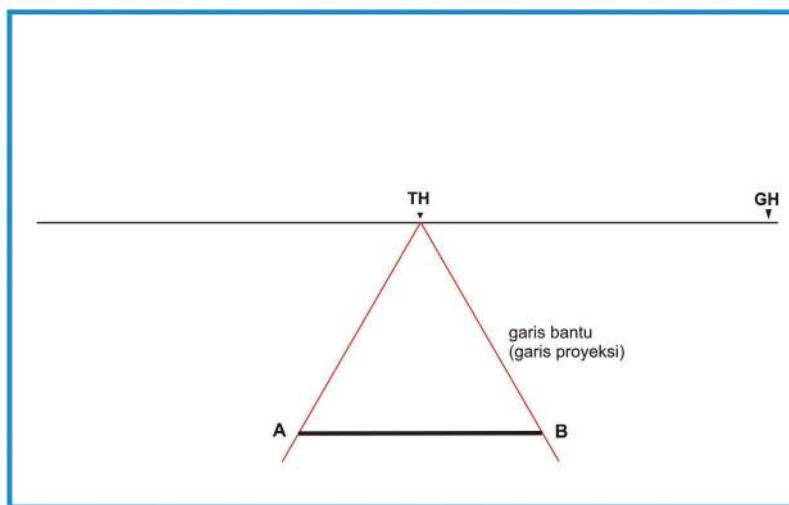
    b. Guru menjelaskan hal tersebut juga terjadi karena kemampuan penglihatan kita tidak mampu melihat objek yang jaraknya jauh. Guru menjelaskan hal tersebut dinamakan sebagai gejala perspektif.

c. Guru mengajak siswa mereplikasi titik bertemunya ujung rel kereta api atau jalan tol tersebut sebagai titik hilang.

d. Guru menandai titik tiruan tersebut dengan huruf TH (singkatan Titik Hilang).

e. Guru menjelaskan **titik hilang** disebut juga **titik sentral**, yaitu titik pusat garis-garis proyeksi (garis bantu).

Gambar 1.1.3. Rel kereta api dengan garis bantu

3. **Pembelajaran konsep garis proyeksi (garis bantu)**

a. Guru memperlihatkan gambar ruangan dan benda-benda di dalamnya.

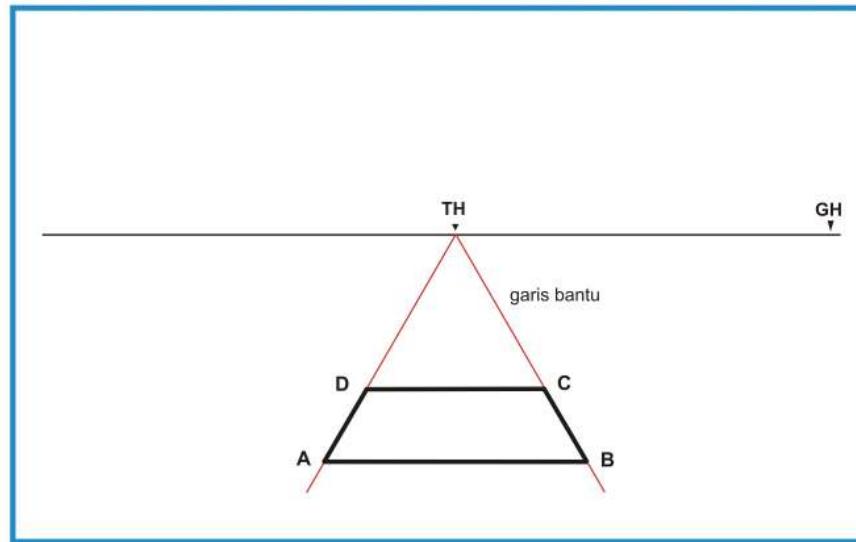
b. Guru menjelaskan bahwa semua garis bantu (garis proyeksi) berpusat ke satu titik, atau menghilang di satu titik. Itulah sebabnya titik hilang disebut juga **titik sentral** (titik pusat).

Gambar 1.1.4. Perspektif benda dengan garis bantu

4. **Pembelajaran konsep perspektif titik dengan satu titik hilang**

   a. Guru menjelaskan bahwa keterampilan paling dasar menggambar perspektif adalah menggambar perspektif titik.

   b. Guru mengajak siswa untuk menentukan letak titik di gambar.

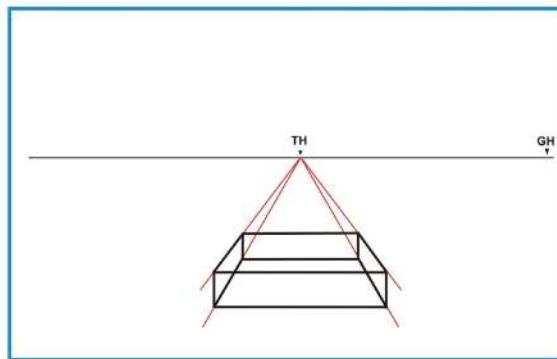
   c. Guru membimbing siswa membuat garis bantu.

Gambar 1.1.5. Perspektif titik

5. **Pembelajaran konsep perspektif garis dengan satu titik hilang**

   a. Guru menyampaikan hukum perspektif satu titik hilang, yaitu semua garis datar objek harus sejajar dengan garis horizon. Dengan demikian tidak membentuk sudut terhadap garis horizon.

   b. Guru memberi contoh membuat dua titik yang dihubungkan menjadi garis yang sejajar dengan garis horizon. Untuk mempermudah Guru menandai titik pertama dengan huruf A dan titik kedua dengan huruf B. Guru menghubungkan titik A dan titik B sehingga menjadi garis objek, yaitu garis AB.

   c. Cara membuat perspektif garis adalah dengan membuat garis proyeksi terhadap dua ujung garis objek (ujung A dan ujung B).

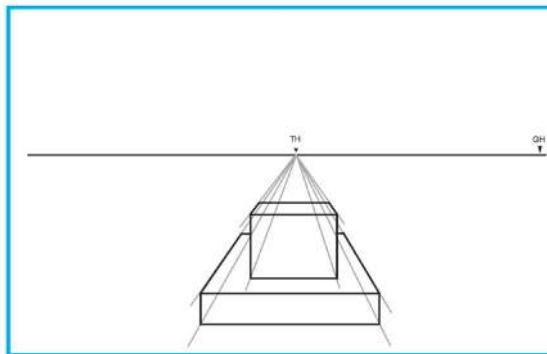
Gambar 1.1.6. Perspektif garis AB

6. **Pembelajaran konsep perspektif bidang dengan satu titik hilang**

   a. Guru mengajak diskusi dengan siswa tentang unsur pembentuk bidang. Guru mengingatkan bahwa unsur pembentuk bidang adalah garis. Sebab bidang selalu sisinya berbentuk garis. Guru juga perlu mengingatkan bahwa pelajaran perspektif ini selain berkaitan dengan pelajaran IPA (fisika) juga berkaitan dengan mata pelajaran Matematika, yaitu geometri garis, ruang dan bangun.

b. Guru menyampaikan hukum perspektif satu titik hilang, yaitu semua garis datar objek harus sejajar dengan garis horizon. Dengan demikian tidak membentuk sudut terhadap garis horizon.

c. Guru mengajak siswa melanjutkan pembelajaran dengan memperhatikan perspektif garis AB yang baru saja mereka buat. Guru menyampaikan kepada siswa, bahwa untuk pembelajaran ini mereka akan berlatih menggambar perspektif bangun sederhana, yaitu persepektif persegi empat.

d. Guru menyampaikan siswa akan belajar menggambar perspektif persegi empat dari gambar perspektif garis yang sudah ada, yaitu garis AB.

e. Guru membimbing siswa untuk menentukan titik C dan titik D, dan menghubungkan titik A dengan titik B, titik B dengan titik C, titik C dengan titik D, dan titik D dengan titik A; sehingga terbentuk perspektif bidang ABCD.

Gambar 1.1.7. Perspektif bidang ABCD dengan perspektif satu titik hilang

7. **Pembelajaran konsep perspektif bangun dengan 1 titik hilang**
   a. Guru menyampaikan kepada siswa bagaimana pada pelajaran ini mereka akan mempelajari menggambar perspektif bangun sederhana, yaitu perspektif balok.
   b. Guru menjelaskan bahwa bangun berbentuk balok terbentuk dari selimut dindingnya yang berbentuk bidang-bidang persegi empat.
   c. Guru mengingatkan salah satu hukum perspektif, bahwa garis yang tegak lurus dengan horizontal digambar tetap tegak lurus. Jenis garis ini biasanya digunakan untuk memvisualkan tinggi balok.

Gambar 1.1.8. Perspektif bangun balok dengan satu titik hilang

Gambar 1.1.9. Perspektif bangun balok dengan satu titik hilang

Keterangan Gambar:
Gambar bangun majemuk adalah gambar benda yang terdiri dari dua atau lebih dalam satu bidang gambar dan masing-masing bangun memiliki perspektif sendiri.

G. **Kegiatan Alternatif**

Kegiatan alternatif ini bersifat kontekstual menyesuaikan kondisi dan sumber daya yang ada di sekolah masing-masing. Karena itu Kegiatan alternatif bersifat kondisional dan pilihan, diserahkan kepada Guru yang mengetahui dan memahami kondisi sekolah masing-masing. Misalnya, Guru dapat melaksanakan pembelajaran di luar kelas dengan melihat objek gambar langsung yang memiliki hukum perspektif, misalnya jajaran pohon, jalan yang memanjang dan terlihat menyempit di ujung, dan sebagainya.

H. **Asesmen/Penilaian**

Bentuk Soal:

Gambarlah satu bangun tunggal (balok) dengan perspektif satu titik hilang.

Bentuk dan Kiteria Penilaian

1. **Bentuk Penilaian:**

   a) Penilaian nontes yang dilaksankan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning. Asessment for learning* adalah penilaian akhir pembelajaran, dan *asessment as learning* adalah penilaian sebagai bagian dari pembelajaran yang melibatkan siswa, sehingga mirip dengan penilaian diri *(self asessment)* bagi siswa.

   b) Penilaian formatif berupa penilaian demonstrasi, berbentuk Penilaian Praktik dan Hasil Karya. Penilaian Praktik dan hasil karya merupakan satu kesatuan kegiatan yang akan mengukur aspek kualitas teknis dan kualitas estetis.

2. **Kriteria Penilaian:**

Rubrik Penilaian Praktik

KUALITAS TEKNIS	Predikat			
	A	B	C	D
Kesiapan alat dan bahan				
Kebersihan				
Keseriusan/kesungguhan				
Kemandirian				

Predikat Nilai:

A : 90 - 100 : di atas standar
B : 70 - 89 : memenuhi standar
C : 50 - 69 : belum standar
D : < - 49 : kurang

Rubrik Hasil Karya

ASPEK KUALITAS ESTETIS	KRITERIA			Nilai
	Sangat memuaskan (90 – 100)	Memuaskan (70 – 89)	Cukup (50 – 69)	
	A	B	C	
Kelengkapan Unsur **(Garis horizon, titik hilang, garis bantu)**	Terdapat 3 unsur lengkap	Hanya terdapat 2 unsur	Hanya terdapat 1 unsur	
Penerapan kaidah Perspektif	Semua bagian gambar sesuai kaidah perspektif.	Sebagian besar sesuai kaidah perspektif.	Sebaagian besar tidak sesuai kaidah perspektif	
Kesan ruang	Nampak	Kurang nampak	Tidak nampak	

I. **Daftar Pertanyaan *(Questioning)* Nontes**

Daftar pertanyaan ini diberikan pada saat penilaian *asessment for learning* dan *asessment as learning* (nontes). Pertanyaan bersifat pilihan, Guru dapat memilih yang dianggap relevan dengan kondisi kelasnya.

1. Dapatkah kalian menjelaskan pengertian menggambar perspektif?
2. Dapatkah kalian menjelaskan maksud frasa kata jarak pandang pada perspektif?
3. Mengapa jalan tol semakin jauh terlihat menyempit?
4. Mengapa warna semakin jauh terlihat semakin kabur?
5. Saat kita ke pantai kita akan melihat garis cakrawala atau garis horizon di kejauhan sana. Apa sebenarnya garis horizon atau garis cakrawala itu?
6. Dapatkah kalian menjelaskan apakah titik hilang dalam gambar perspektif itu?
7. Sebutkan unsur-unsur dalam menggambar perspektif dengan satu titik hilang.
8. Dapatkah kalian menyebutkan dua kaidah atau hukum perspektif?

J. **Umpan balik**

Guru menginformasikan seluruh hasil *asessment for learning* dan *asessment as learning*, serta hasil penilaian praktik dan hasil karya kepada siswa secara transparan. Umpan balik ini diharapkan menjadi bahan refleksi bagi siswa.

Guru menggunakan informasi tersebut untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun penanganan siswa yang memiliki minat tinggi untuk mengembangkan potensinya; atau siswa yang mengalami hambatan berkaitan dengan topik pelajaran.

K. **Pengayaan:**

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi dari dunia maya dengan kata kunci: **menggambar perspektif 1 titik hilang**

Refleksi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

1. Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
2. Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
3. Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
4. Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
5. Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?

M. Daftar Referensi

Amabarwati, Dwi Retno Sri. 2014. *Menggambar Perspektif*. Yogyakarta: Jurusan Seni Rupa FPBS UNY

Brehm, Matthew. 2016. *Drawing Perspektive: How to See and How to Apply It*. Published March 1st by BES. ISBN: 1438006594

Sarah Haley.2030. *Perspektif Drawing*.eBook ASIN: BO7DFS7J6K. Publisher:Tempe Digital (May 30, 2018) Publication date: May 30, 2018. Language: English. File Size: 49332 KB

Saraswati.1984. *Panduan Menggambar Perspektif*. Jakarta: Bhatara Karya Aksara

Subunit 1.2: Menggambar Perspektif dengan Dua Titik Hilang

Waktu: 2 x 2 jam pelajaran

A. **Deskripsi Subunit**

Perspektif dua titik hilang adalah teknik menggambarkan objek dengan menggunakan dua titik hilang yang terletak berjauhan di ujung kanan dan kiri garis horizon. Perspektif dengan dua titik hilang digunakan untuk menggambar perspektif objek yang memiliki kelompok **bidang datar yang tidak sejajar dengan garis horizon**. Objek yang bidang datarnya tidak sejajar dengan garis horizontal selalu membentuk **sudut** dengan garis horizon. Gambar perspektif dua titik hilang juga merupakan gambar perspektif yang paling banyak digunakan karena selain mudah juga hasilnya terlihat wajar. Hal tersebut disebabkan gambar perspektif dengan dua titik hilang memiliki bentuk tidak statis dan tidak simetris.

Ada 3 jenis sudut pandang mata dalam menggambar perspektif, yaitu:

1. **Sudut pandang mata burung,** yaitu sudut mata terhadap objek gambar yang berada di bawah garis horizon. Sehingga seolah-olah orang yang mengamati objek seperti burung yang berada di atas objek.
2. **Sudut pandang mata normal,** yaitu sudut mata terhadap gambar yang berada di ketinggian sekitar garis horizon. Sehingga objek berada pada posisi sama tinggi dengan orang yang mengamati.
3. **Sudut pandang mata katak,** yaitu sudut mata terhadap objek yang berada di atas garis horizon. Sehingga orang yang mengamati seakan melihat objek berada di atas, sementara orang yang mengamati seperti seekor katak berada di bawah. Ada beberapa istilah lain digunakan untuk sudut mata katak ini, antara lain sudut mata kucing, sudut mata cacing, dan sebagainya.

Kata kunci: dua titik hilang, bidang datar, sudut bidang datar, sudut pandang mata

Gambar 1.2.1. Peta Konsep

B. **Pendekatan:** inkuiri

C. **Media (alat dan bahan):** kertas gambar, pensil, penggaris, karet penghapus, alat lain yang memiliki fungsi sama.

D. Kosa Kata Seni Rupa

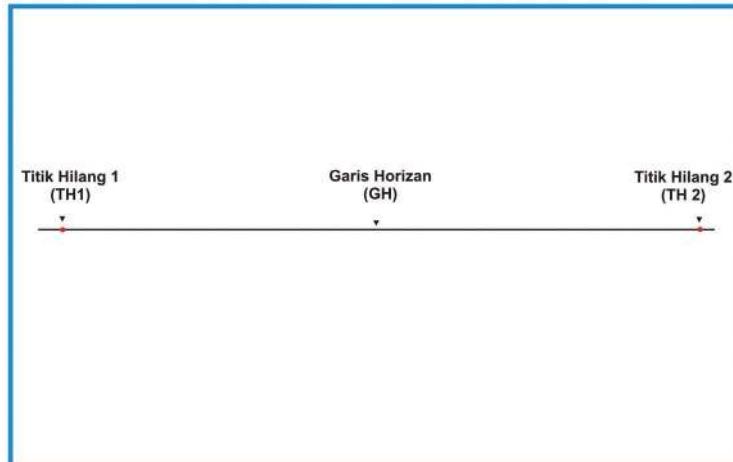
1. **Sudut pandang mata**: posisi mata (penglihatan) terhadap objek gambar yang berada di atas, tengah atau bawah garis horizon
2. **Sudut bidang datar:** sudut bidang darat terhadap garis horizon
3. **Bangun majemuk:** dua bangun atau lebih dalam satu gambar

E. Tujuan Pembelajaran (CP)

Pada akhir kegiatan pembelajaran siswa mampu:

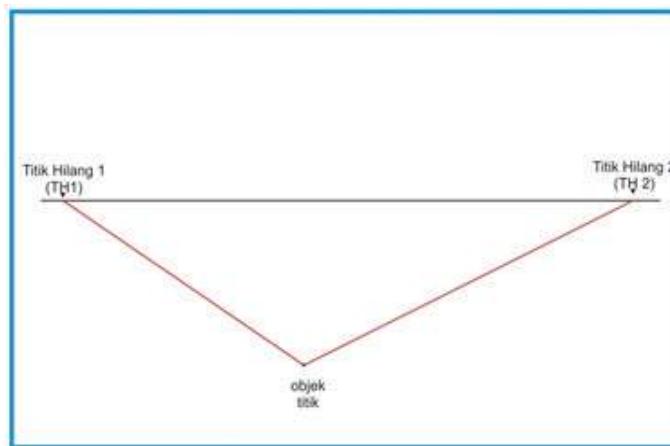
1. Menggambar garis horizon pada bidang gambar.
2. Membuat dua titik hilang pada garis horizon.
3. Menggambar perspektif bangun majemuk dengan dua titik hilang.

F. **Persiapan Guru**

Dalam kegiatan pembelajaran ini siswa akan belajar materi tentang menggambar perspektif dengan dua titik hilang, prinsip-prinsip menggambar perspektif, unsur-unsur menggambar perspektif. Praktik latihan menggambar perspektif dilakukan secara bertahap dan sistematis, dari menggambar perspektif titik, garis, bidang, bangun dan bangun majemuk. Pada akhirnya siswa bersama-sama belajar sudut pandang mata perspektif, baik sudut pandang mata burung, sudut pandang mata normal, maupun sudut pandang mata katak. Dengan sistem pembelajaran bertahap dan konstruktif yang demikian diharapkan siswa mudah mengingat materi (Teori keteraturan Gestalt).

Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang jenis kertas dan jenis pensil yang tepat untuk menggambar perspektif. Jenis kertas yang tepat untuk menggambar perspektif adalah kertas yang memiliki permukaan halus dan kuat seperti kertas manila. Sementara jenis pensil yang sesuai untuk menggambar garis-garis proyeksi perspektif adalah jenis pensil keras (pensil H) hingga pensil sedang (HB). Untuk menggambar objek gambar setelah proses perspektif selesai dapat dipertebal dengan pensil lunak (jenis pensil B) yang bersifat pekat.

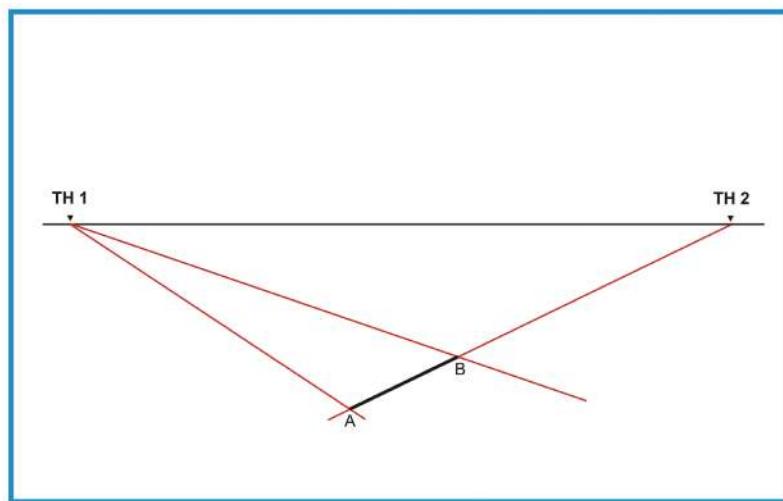
PROSEDUR

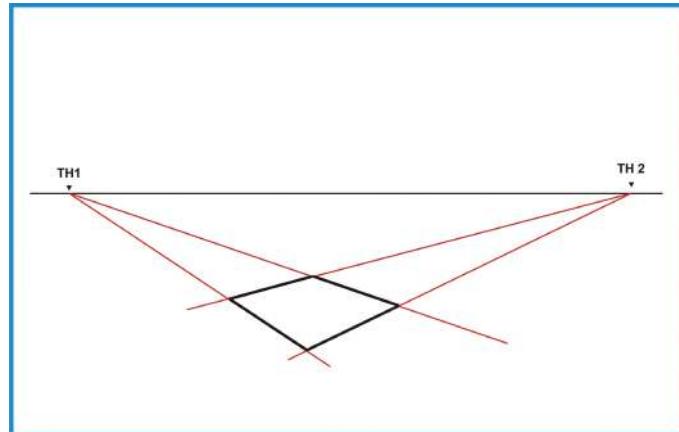
G. Prosedur Kegiatan

1. **Kaidah dasar perspektif 2 titik hilang**

   a. Guru menyampaikan kaidah-kaidah dasar yang ada di dalam menggambar perspektif dengan dua titik hilang, antara lain: a) bidang datar objek tidak sejajar dengan garis horizon, sehingga membentuk sudut; b) garis yang tegak lurus dengan garis horizon tetap digambar tegak lurus, c) semua perspektif ditaris garis proyeksi ke 2 titik hilang.

   b. Guru menyampaikan bahwa sebagai latihan, dua titik hilang diletakkan di tempat yang berjauhan, yaitu di dua ujung garis horizon, dengan menandai menggunakan huruf TH 1 dan TH 2 sebagai singkatan dari Titik Hilang 1 dan Titik Hilang 2.

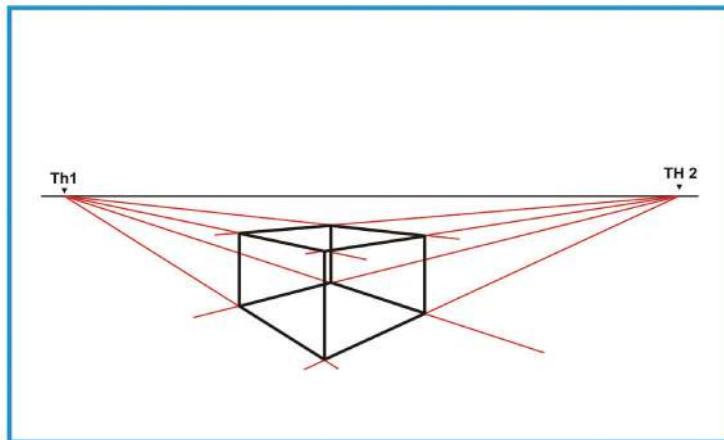
   c. Fungsi titik hilang pada perspektif dua titik hilang tidak sebagai titik sentral *(central point)*, namun sebagai **titik proyeksi.**

Gambar 1.2.2. Garis horizon dan dua titik hilang (titik proyeksi)

2. **Pembelajaran konsep perspektif titik dengan dua titik hilang**

   Guru mengajak siswa menggambar perspektif titik dengan proyeksi dua titik hilang. Langkah intinya sama seperti menggambar perspektif titik dengan satu titik hilang. Perbedaannya jika dalam perspektif satu titik hilang setiap titik objek hanya di tarik ke satu titik hilang, sedangkan dalam perspektif dua titik hilang titik objek ditarik garis proyeksi ke dua titik hilang.

Gambar 1.2.3. Perspektif titik dengan dua titik hilang

3. **Pembelajaran konsep perspektif garis dengan dua titik hilang**

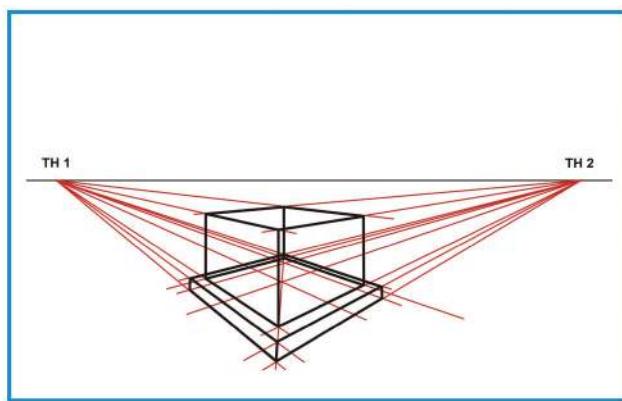
    a. Guru mengajak melanjutkan hasil perspektif titik itu menjadi perspektif garis.

    b. Ada perbedaan menggambar perspektif garis dengan satu titik hilang dengan dua titik hilang. Pada gambar perspektif dua titik hilang proyeksinya ke dua titik. Selain bidang datar objek selalu membentuk sudut terhadap garis horizon.

Gambar 1.2.4. Perspektif garis dengan dua titik hilang

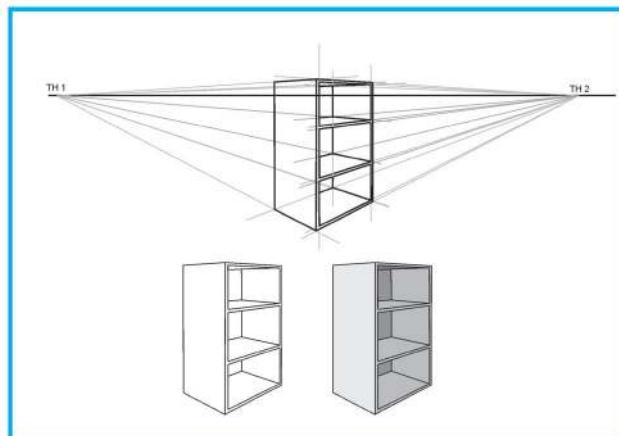
4. **Pembelajaran konsep perspektif bidang dengan dua titik hilang**

    a. Guru mengajak siswa melanjutkan menggambar perspektif garis ke menggambar perspektif bidang.

    b. Kunci menggambar perspektif bidang dengan dua titik hilang adalah bahwa semua garis datar objek tidak sejajar dengan garis horizon atau membentuk sudut terhadap garis horizon.

Gambar 1.2.5. Perspektif bidang dengan dua titik hilang

5. **Pembelajaran konsep perspektif bangun dengan dua titik hilang**

   a. Guru mengajak siswa melanjutkan gambar perspektif bidang menjadi gambar perspektif bangun dengan dua titik hilang.

   b. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa pada dasarnya langkah yang harus dilakukan dalam menggambar perspektif satu titik hilang dengan dua titik hilang hampir sama. Kalau pun ada perbedaan ada pada jumlah titik hilang.

Gambar 1.2.6. Perspektif bangun dengan dua titik hilang

6. **Pembelajaran konsep perspektif bangun majemuk dengan dua titik hilang**

    a. Guru menjelaskan pengertian bangun majemuk adalah dua bangun atau lebih dalam satu bidang gambar. Dengan demikian masing-masing bangun memiliki perspektif sendiri.

    b. Guru membimbing siswa menggambar perspektif bangun majemuk majemuk langkah demi langkah.

7. **Pembelajaran mencari titik tengah bidang pada gambar perspektif**

    Mencari titik tengah bidang pada gambar perspektif adakah dengan membuat garis diagonal dari sudut-sudut bidang. Titik perpotongan dua garis diagonal tersebut adalah titik tengah bidang.

Gambar 1.2.7. Perspektif bangun majemuk dengan dua titik hilang

Gambar 1.2.8. Perspektif menggunakan dua titik hilang benda dengan bangun majemuk

H. Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif ini bersifat kontekstual menyesuaikan kondisi dan sumber daya yang ada di sekolah masing-masing.Untuk keadaan tertentu jika Guru bisa mencari pembelajaran alternatif dengan membawa siswa ke luar kelas untuk menggambar contoh riil yang memiliki fenomena perspektif, seperti gedung yang berjejer, kotak yang berjejer dan yang jauh terlihat semakin kecil, dan sebagainya.

I. Asesmen/Penilaian

1. **Bentuk Soal**

   Gambarlah satu objek gambar berbentuk bangun majemuk dengan perspektif dua titik hilang dengan ketentuan sebagai berikut:

   a) Bentuk objek bangun balok majemuk

   b) Posisi boleh menggunakan sudut pandang mata yang disukai.

2. **Bentuk dan Kiteria Penilaian**

   a. **Bentuk Penilaian** :

   1) Penilaian nontes yang dilaksankan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning.* Tujuannya untuk mengumpulkan informasi/data tentang progres kegiatan pembelajaran, sejauh mana siswa menguasai materi sesuai kompetensi yang diharapkan. Hasil penilaian ini akan digunakan Guru untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

   2) Penilaian formatif berupa penilaian demonstrasi, berbentuk penilaian praktik dan hasil karya. Penilaian praktik dan hasil karya merupakan satu kesatuan kegiatan yang akan mengukur aspek kualitas teknis dan kualitas estetis.

b. **Kriteria Penilaian:**

Rubrik Penilaian Praktik

Aspek yang diamati	Predikat			
KUALITAS TEKNIS	**A**	**B**	**C**	**D**
Kesiapan alat dan bahan				
Kebersihan				
Keseriusan/kesungguhan				
Kemandirian				

Predikat Nilai:

A : 90 - 100 : di atas standar
B : 70 - 89 : memenuhi standar
C : 50 - 69 : belum standar
D : < - 49 : kurang

Rubrik Hasil Karya (Kualitas Estetis)

ASPEK	KRITERIA			Nilai
	Sangat memuaskan (90 – 100)	Memuaskan (70 – 89)	Cukup (50 – 69)	
	A	B	C	
Kelengkapan Unsur (Garis horizon, titik hilang, garis bantu)	Terdapat 3 unsur lengkap	Hanya terdapat 2 unsur	Hanya terdapat 1 unsur	
Penerapan kaidah Perspektif	Semua bagian gambar sesuai kaidah perspektif.	Sebagian besar sesuai kaidah perspektif.	Sebaagian besar tidak sesuai kaidah perspektif	
Kesan ruang	Nampak	Kurang nampak	Tidak nampak	

J. Daftar Pertanyaan *(Questioning)*

Daftar pertanyaan ini diberikan pada saat penilaian *asessment for learning* dan *asessment as learning* (nontes). Pertanyaan bersifat *optional*, Guru dapat memilih yang dianggap relevan dengan kondisi kelasnya.

1. Dapatkah kalian menjelaskan pengertian menggambar perspektif dua titik hilang?
2. Dalam perspektif 2 titik hilang bagaimana posisi bidang datar objek terhadap garis horizon?
3. Dalam perspektif dua titik hilang, apakah titik hilang bisa disebut titik sentral?
4. Jika jawabannya tidak, lalu disebut apakah titik hilang dalam perspektif dua titik hilang?
5. Apakah yang dimaksud dengan bangun majemuk itu?

K. Umpan balik

Guru menginformasikan seluruh hasil *asessment for learning* dan *asessment as learning*, serta hasil penilaian praktik dan hasil karya kepada siswa secara transparan. Umpan balik ini diharapkan menjadi bahan refleksi bagi siswa.

Guru menggunakan informasi tersebut untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun penanganan siswa yang memiliki minat tinggi untuk mengembangkan potensinya; atau siswa yang mengalami hambatan berkaitan dengan topik pelajaran.

L. Pengayaan

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi dari dunia maya dengan kata kunci: **menggambar perspektif 2 titik hilang.**

M. Refleksi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

1. Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
2. Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
3. Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
4. Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
5. Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?

N. Daftar Referensi

Amabarwati, Dwi Retno Sri. 2014. *Menggambar Perspektif*. Yogyakarta: Jurusan Seni Rupa FPBS UNY

Brehm, Matthew. 2016. *Drawing Perspektive: How to see and Haow to Apply It*. Published March 1st by BES. ISBN: 1438006594

Sarah Haley.2030. *Perspektif Drawing*.eBook ASIN: BO7DFS7J6K. Publisher:Tempe Digital (May 30, 2018) Publication date: May 30, 2018. Language: English. File Size: 49332 KB

Saraswati.1984. *Panduan Menggambar Perspektif*. Jakarta: Bhatara Karya Aksara

Subunit 1.3: Memperbesar Gambar dengan Skala (*Grid*)

Waktu: 2 x 2 jam pelajaran

A. Deskripsi Subunit

Menurut **KBBI** skala adalah perbandingan ukuran besarnya gambar dan sebagainya dengan keadaan yang sebenarnya: peta—1:10.000 (maksudnya 1 cm pada peta itu dalam keadaan yang sebenarnya 10.000 x 1 cm).

Kadang kala gambar perlu diperbesar atau diperkecil sesuai kebutuhan. Sebelum alat-alat teknologi untuk memperbesar dan memperkecil gambar ditemukan, orang melakukannya secara manual. Teknik paling populer memperbesar dan memperkecil gambar secara manual adalah dengan bantuan ***grid.*** *Grid* berasal dari bahasa Inggris yang secara harfiah berarti *jaringan*. Di dalam materi memperbesar gambar yang dimaksud *grid* ini adalah **jaringan bujur sangkar** atau sejumlah bujur sangkar yang saling berhimpitan sehingga membentuk suatu jaringan.

Karena bentuknya jejaring yang beraturan, maka *grid* juga bisa digunakan untuk menentukan skala perbandingan pembesaran atau pengecilan gambar; antara gambar asli (asal) dengan ukuran pembesaran atau pengecilannya. Misalnya suatu gambar bekururan 15 cm X 15 cm akan dibesarkan 5 kali, maka *grid* dibuat dengan sekala 1:5. Artinya jika *grid* pada gambar asli (asal) terdiri dari bujur sangkar berukuran 1 cm X 1 cm, maka bujur sangkar pada *grid* pembesaran berukuran 5 cm X 5 cm. Demikian pula sebaliknya.

Cara kerja *grid* dalam proses pembesaran atau pengecilan gambar ini sangat sederhana, yaitu kita tinggal meniru detail gambar pada setiap bujur sangkar *grid* tersebut. Jika setiap bagian gambar pada seluruh bujur sangkar pada semua bagian jejaring *grid* terselesaikan, maka selesailah pembesaran atau pengecilan gambar.

Kata kunci: skala, jejaring bujur sangkar, *grid*

Gambar 1.3.1 Peta Konsep

B. Pendekatan: inkuiri dan proses

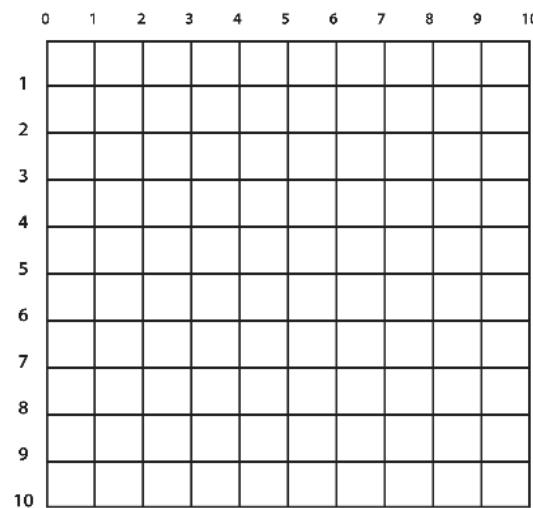
C. Media (alat dan bahan): kertas gambar, pensil, penggaris, karet penghapus, alat lain yang memiliki fungsi sama.

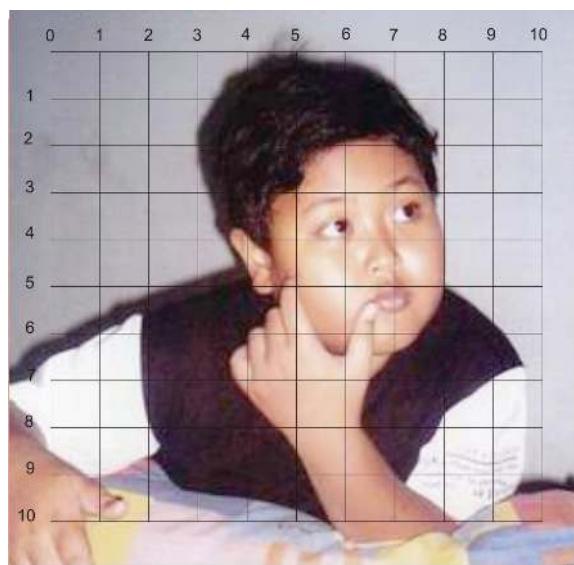
D. Kosa Kata Seni Rupa

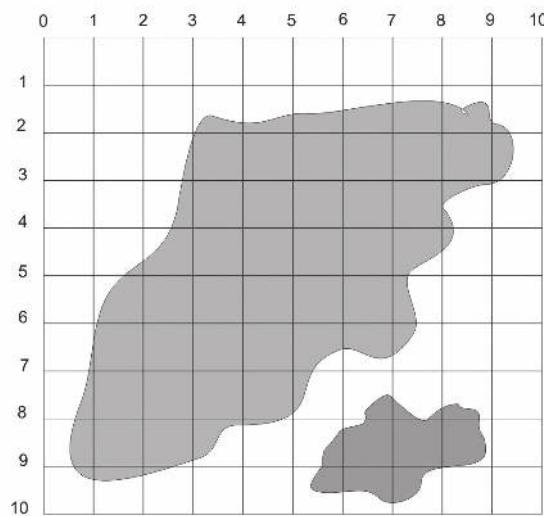
Grid: jejaring bujur sangkar.
Skala: perbandingan ukuran.

E. Tujuan Pembelajaran

Pada akhir kegiatan pembelajaran siswa mampu:

1. Menjelaskan pengertian istilah *grid* dalam kegiatan memperbesar gambar.
2. Menjelaskan cara kerja *grid* dalam pembesaran gambar.
3. Memperbesar gambar (foto atau peta) dengan bantuan *grid*.

F. Persiapan Guru

Inti materi ini adalah **skala** atau **perbandingan ukuran** secara proporsional. Karena itu Guru harus menekankan aspek ini kepada siswa. Pelajaran skala membutuhkan akurasi (ketepatan) karena itu dibutuhkan ketelitian, kecermatan, dan ketelatenan. Ketelitian dan kecermatan tidak hanya berkaitan dengan keterampilan individu, tetapi berkaitan juga dengan alat dan bahan. Oleh karena itu Guru harus menginformasikan kepada siswa untuk mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembelajaran ini.

G. Prosedur Kegiatan

1. Guru melemparkan pertanyaan: “Jika saya ingin memperbesar atau memperkecil foto saya, bagaimana caranya? Ada yang bisa membantu saya?”
2. Guru menyampaikan informasi bahwa dalam pembesaran foto biasanya menggunakan perbandingan, seperti diperbesar berapa kali atau diperkecil berapa kali.
3. Guru memberi pemahaman kepada siswa, bahwa istilah perbandingan ukuran diwujudkan dalam bentuk skala. Atau dalam kalimat lain dikatakan skala adalah perbandingan ukuran dua benda atau lebih. Sampaikan kaitan skala dengan pelajaran Matematika.
4. Guru menginformasikan kepada siswa, bahwa teknik paling populer digunakan untuk memperbesar dan memperkecil gambar adalah dengan bantuan *grid*.
5. Guru menunjukkan contoh gambar *grid* dan menjelaskan *grid* adalah jejaring bujur sangkar.
6. Guru menjelaskan *grid* juga mudah untuk memperbesar dan memperkecil gambar objek dengan skala. Maka, karena skala bisa dibuat dengan membandingkan ukuran bujur sangkar-bujur sangkarnya. Guru menjelaskan sekilas materi skala.

Gambar 1.3.2. *Grid*

Gambar 1.3.3. Foto dengan *grid*

Sumber: Rasjoyo (2021)

Gambar 1.3.4. Peta dengan *grid*

Langkah-langkah menyalin objek gambar dengan *grid* adalah sebagai berikut:

1. Pilih objek gambar (foto atau peta) yang akan diperbesar.
2. Buat garis-garis lurus horizontal (mendatar) dalam jarak yang sama (beraturan) sesuai keinginan pada objek gambar. Buat pula garis-garis vertikal (tegak) berjajar dari atas ke bawah dengan jarak yang sama dengan garis-garis horizontal pada area objek gambar yang sama. Perpotongan garis-garis horizontal dan garis-garis vertikal tersebut akan membentuk *grid* (jaringan bujur sangkar). Gunakan garis tipis agar mudah dihapus ketika *grid* tidak dibutuhkan lagi. Perlu diketahui, semakin kecil ukuran bujur sangkar yang terbentuk semakin detail bagian objek gambar yang akan disalin di dalamnya
3. Berilah nomor berurutan pada setiap garis horizontal dan vertikal untuk memudahkan kita melacak posisi bujur sangkar yang tengah dikerjakan.
4. Buat pula *grid* pada kertas gambar yang akan digunakan untuk gambar pembesaran atau pengecilan objek gambar dengan skala yang dikehendaki.

5. Salin setiap detail objek gambar asli (asal) pada setiap bujur sangkar *grid* hingga semua bujur sangkar selesai tersalin. Gunakan garis tipis (semacam garis skets) dulu untuk menyalin kontur objek gambar hingga seluruh bagian selesai. Setelah seluruh bujur sangkar bagian *grid* terisi, maka barulah detail dan *shading* dilakukan.
6. Jika yang diperbesar adalah gambar foto, maka *grid* dihapus. Namun jika gambar yang diperbesar atau diperkecil adalah gambar peta *grid* tidak perlu dihapus (sesuaikan kebutuhan).
7. Guru membimbing siswa mengerjakan tugas dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan nontes sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning* untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai kompetensi. Selain itu juga untuk mengukur sejauh mana keberhasilan peroses pembelajaran yang telah dilakukan.

H. Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif ini bersifat kontekstual menyesuaikan kondisi dan sumber daya yang ada di sekolah masing-masing. Karena itu Kegiatan alternatif bersifat kondisional dan optional, diserahkan kepada Guru yang mengetahui dan memahami kondisi sekolah masing-masing. Yang terpenting siswa mendapatkan hak-haknya untuk mendapatkan pengajaran.

I. Asesmen/Penilaian

1. Bentuk Soal

Gambarlah pembesaran satu objek gambar dengan bantuan *grid* yang telah kalian pelajari. Objek gambar dapat berbentuk foto atau peta sesuai yang kalian suka.

2. Bentuk dan Kriteria Penilaian

a. Bentuk Penilaian:

1) Penilaian nontes yang dilaksanakan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning*.
2) Penilaian formatif berupa penilaian demonstrasi, berbentuk penilaian praktik dan hasil karya. Penilaian praktik dan hasil karya merupakan satu kesatuan kegiatan yang akan mengukur aspek kuatilas teknis dan kualitas estetis.

b. **Kriteria Penilaian:**

Rubrik Penilaian Praktik

Aspek yang diamati	Kriteria				Nilai
Kualitas Teknis	A	B	C	D	
Kesiapan alat dan bahan					
Kebersihan					
Keseriusan/kesungguhan					
Kemandirian					

Predikat Kriteria:

A : 9-100 : di atas standar

B : 70 - 89 : memenuhi standar

C : 50 - 69 : belum standar

D : < - 49 : kurang

Rubrik Hasil Produk

Aspek	Kriteria				Nilai
	A (90-100)	B (80-89)	C (60-79)	D (< - 59)	
Kerapian dan kelengkapan *grid*	Sangat rapi	rapi	Cukup rapi	Tidak rapi	
Akurasi skala	skala semua jejaring bujur sangkar sangat akurat	Semua jejaring bujur sangkar Skala akurat	Skala sebagian besar bujur sangkar tepat	Skala sebagian besar jejaring bujur sangkar tidak tepat	
Kemiripan hasil karya	Hasil sama persis dengan aslinya	Hasil sama dengan aslinya	Hasil mirip dengan aslinya	Hasil berbeda dengan aslinya	
Penguasaan terhadap medium	Sangat menguasai	Menguasai	Cukup menguasai	Tidak menguasai	
Penyelesaian karya	Selesai sebelum waktu habis	Selesai sesuai waktu	Agak terlambat	Sangat terlambat	

J. Daftar Pertanyaan *(Questioning)*

Daftar pertanyaan ini diberikan pada saat penilaian *asessment for learning* dan *asessment as learning* (nontes) bersifat pilihan; Guru dapat memilih atau menambahi sesuai kebutuhan yang relevan.

1 Apakah kalian sudah memahami maksud atau pengertian istilah *grid*?

2 Apakah kalian sudah mengerti yang dimaksud dengan jejaring bujur sangkar?

3 Apakah kalian dapat menjelaskan pengertian skala?

4 Mengapa dalam kegiatan memperbesar gambar dibutuhkan skala?

5 Bagaimana cara meningkatkan akurasi dalam memperbesar gambar dengan *grid*?

6 Dapatkah *grid* digunakan untuk membantu kegiatan replikasi memperkecil gambar?

7 Apakah kalian sudah memahami cara kerja *grid*?.

8 Bagaimana langkah-langkah membesarkan gambar dengan *grid*?

K. Umpan balik

Guru secara transparan menyampaikan hasil penilaian nontes maupun hasil penilaian formatif kepada siswa, termasuk hasil analisis Guru atas hasil tersebut. Bahkan dalam hal tertentu Guru memandang perlu, maka hasil tersebut dapat dikomunikasikan dengan orang tua siswa untuk kepentingan siswa, baik siswa yang memiliki minat tinggi maupun siswa yang mengalami masalah.

L. Pengayaan:

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi dari dunia maya dengan kata kunci: ***drawing with grid.***

M. Refleksi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

1. Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
2. Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
3. Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
4. Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
5. Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?
6. Apakah tujuan belajar tercapai?

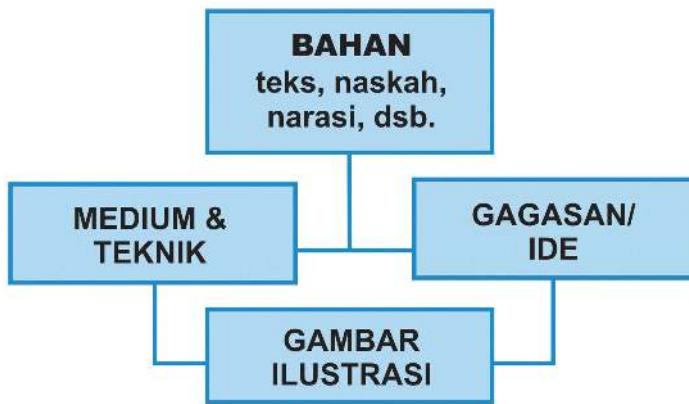
N. Daftar Referensi

Hammond, Lee. 2004. *Lee Hammond's big book of drawing*. Ohio: North Light Books. ISBN-13: 798-1-58180-473-7. ISBN-10: 1-58180-473-3
Hammond, Lee. 2010. *How to Draw Like Potraits From Photograph (revised: 20 Step-By-Step Demonstrations)*. Published: North Light Books. ISBN/ASIN: 1600619703.

Sumber internet:
https://gambarrealispensil.blogspot.com/2018/11/cara-menggambar-wajah-realis-dari-foto.html
http://architelago.blogspot.com/2012/03/skala-gambar.html

Subunit 1.4: Menggambar Ilustrasi untuk Mata Pelajaran Lain

Waktu: 2 x 2 jam pelajaran

A. Deskripsi Subunit

Kata ilustrasi berasal dari bahasa Latin *illustrate, illustrare* yang berarti menerangkan sesuatu. Menggambar ilustrasi adalah kegiatan menggambar yang hasilnya berfungsi untuk menerangkan sesuatu. Sesuatu yang diterangkan dapat berupa keadaan, benda, cerita, ide, gagasan, maupun adegan tertentu. Namun biasanya berbentuk teks, narasi, atau naskah. Penekanan gambar ilustrasi ada pada **fungsi menerangkan**.

Soedarso SP. (1990) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah suatu seni melukis atau seni menggambar yang diabadikan untuk kepentingan hal lain, bisa jadi memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, misalnya ilustrasi dalam cerpen. Mengikuti pendapat Soedarso ini, gambar ilustrasi dibuat justru untuk **kepentingan di luar seni rupa**. Misalnya, gambar ilustrasi di bidang sains, gambar ilustrasi pada mata pelajaran IPA, gambar ilustrasi untuk mata pelajaran PJOK, ilustrasi cerpen, ilustrasi berita, dan sebagainya.

Lalu sejak kapan ilustrasi digunakan manusia?

Berdasarkan Jurnal *Peran dan Perkembangan Ilustrasi* (2012) karya Joneta Wiroba, bahwa jejak awal ilustrasi terlihat dari catatan visual pada gua, penemuan manuskrip abad pertengahan hingga buku-buku dan koran abad 15 hingga 18 yang menggunakan teknik cukil kayu, cetak tinggi, etsa dan litografi. Setelah manusia mengenal tulisan, mulailah ilustrasi dibuat pada daun lontar menyertai teks yang berisi ajaran-ajaran tertentu. Di zaman sekarang sangat mudah menemukan gambar ilustrasi di majalah, koran, buku pelajaran, buku ilmiah, dan sebagainya.

Kata kunci: Ilustrasi, Mata pelajaran lain, mampu menjelaskan

Gambar 1.4.1. Peta Konsep

B. **Pendekatan:** inkuiri

C. **Media (alat dan bahan):** kertas gambar, pensil, karet penghapus, medium gambar, alat lain yang memiliki fungsi yang sama.

D. Kosa Kata Seni Rupa

1. **Ilustrasi naturalis**: ilustrasi yang gambar objeknya mirip benda sesungguhnya.
2. **lustrasi dekoratif:** ilustrasi yang gambar objeknya disederhanakan seperti gambar hiasan
3. **Ilustrasi kartun:** ilustrasi yang gambar objeknya dibuat lucu
4. **Ilustrasi karikatur:** ilustrasi yang gambar objeknya dilebih-lebihkan.
5. **Ilustrasi cerita bergambar:** ilustrasi yang gambar objeknya serial dan mengandung cerita
6. **Ilustrasi buku:** ilustrasi yang terdapat di dalam buku

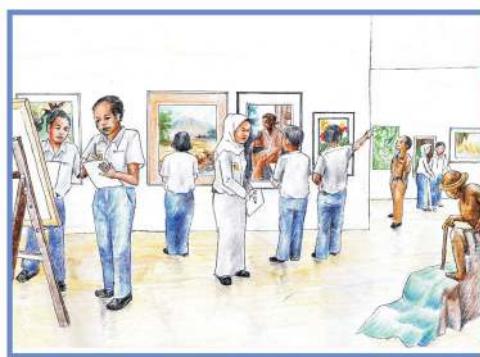
E. Tujuan Pembelajaran (CP)

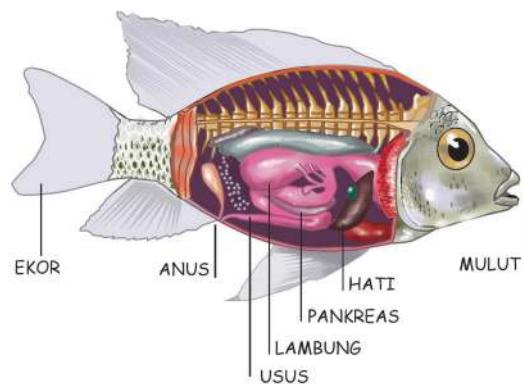
Pada akhir kegiatan pembelajaran siswa mampu:

1. Menjelaskan pengertian menggambar ilustrasi
2. Menganalisis penekanan gambar ilustrasi adalah pada fungsi menerangkan.
3. Menggambar ilustrasi untuk mata pelajaran tertentu.

F. **Persiapan Guru**

Ada beberapa alternatif yang bisa dilakukan Guru untuk pembelajaran konsep gambar ilustrasi, antara lain:

1. Guru membawa banyak buku, majalah, dan koran ke kelas, dibagikan ke siswa, dan siswa mencari contoh gambar ilustrasi.
2. Guru meminta setiap siswa membawa majalah, koran, atau buku lain yang di dalamnya terdapat foto atau gambar.

PROSEDUR

G. Prosedur Kegiatan

1. Pada pertemuan sebelumnya Guru telah memberitahukan, bahwa pertemuan hari ini siswa diminta membawa satu majalah koran.
2. Guru meminta siswa mengeluarkan majalah atau buku dan meminta siswa membuka buku teks atau majalah yang mereka bawa.
3. Guru bertanya: “Adakah teks di sana? Apakah teks-teks tersebut mempunyai gambar pelengkap untuk menjelaskan?”
4. Setelah semua siswa telah membuka teks pada majalah, koran atau buku yang dilengkapi gambar, Guru mulai menjelaskan bahwa gambar atau foto yang berfungsi untuk menjelaskan teks, naskah, atau narasi seperti ditemukan siswa itu disebut ilustasi.
5. Sekali lagi Guru menjelaskan definisi ilustrasi adalah gambar atau foto yang berfungsi untuk memperjelas atau menerangkan teks, naskah, atau narasi.
6. Di bagian akhir kegiatan Guru menyampaikan, bahwa langkah-langkah menggambar ilustrasi hampir sama dengan langkah-langkah berkarya seni rupa dua dimensi lainnya yaitu:
   a. Persiapkan bahan yang akan dibuat gambar ilustrasinya (cerita, narasi, dan lain-lain),
   b. Siapkan ide/gagasan yang relevan dengan bahan,
   c. Siapkan alat dan bahan yang sesuai kebutuhan,
   d. Buat sketsa dalam komposisi yang diinginkan,
   e. Melengkapi detailnya,
   f. Selesaikan karya.

Gambar 1.4.2. Contoh ilustrasi untuk mata pelajaran PJOK

Gambar 1.4.3. Contoh ilustrasi untuk mata pelajaran Seni Rupa

Gambar 1.4.4. Contoh ilustrasi untuk mata pelajaran Biologi

H. Kegiatan Alternatif

Sebagai alternatif pembelajaran Guru dapat mengajak siswa ke perpustakaan sekolah untuk mencari contoh-contoh gambar ilustrasi. Di dalam praktik membuat ilustrasi siswa dapat menggunakan media yang ada di sekitar, seperti arang, pewarna alam, dan sebagainya. Untuk daerah-daerah yang kesulitan mendapatkan majalah, koran, dan sejenisnya, dapat menggunakan buku teks yang terdapat gambar ilustrasi sebagai sumber belajar.

I. Asesmen/Penilaian

1. Bentuk Soal

Lakukan tugas berikut:

a. Hubungilah Guru mata pelajaran lain.
b. Sampaikan kepadanya, bisakan kamu mendapat satu materi pelajaran yang diampu beliau untuk kamu buat gambar ilustrasinya.
c. Setelah mendapat rekomendasi dari Guru tersebut, buatkah gambar ilustrasi yang dimaksud di atas kertas.
d. Setelah gambarmu selesai mintalah tanda tangan beliau dan komentar yang bersangkutan atas karyamu.

2. Bentuk dan Kiteria Penilaian

a. Bentuk Penilaian:

1) Penilaian nontes yang dilaksankan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning.* Tujuannya

2) Penilaian formatif berupapa penilaian demonstrasi, berbentuk penilaian praktik dan hasil karya. Penilaian praktik dan hasil karya merupakan satu kesatuan kegiatan yang akan mengukur aspek kualitas teknis dan kualitas estetis.

b. **Kriteria Penilaian:**

Rubrik Penilaian Praktik

Kualitas Teknis	Skor Nilai				Nilai
	4	3	2	1	
Kesiapan alat dan bahan					
Kebersihan					
Kemandirian					
Penyelesaian tugas					

Predikat Nilai:

A : 90 - 100 : di atas standar
B : 80 - 89 : memenuhi standar
C : 60 - 79 : menuju standar
D : < - 49 : kurang

Rubrik Hasil Karya

Aspek Estetis	Kriteria Nilai		
	4 (90 – 100)	3 (80 – 89)	2 (60 – 79)
Kesesuaian gambar dengan tujuan yang diilustrasikan	Performa gambar sangat sesuai dengan tujuan yang diilustrasikan	Performa gambar sesuai dengan tujuan yang diilustrasikan	Performa gambar sebagian sesuai tujuan, tapi agak bias
Kreativitas gagasan dalam gambar	Gagasan sangat kreatif tercermin dari unsur-unsur yang ditampilkan dalam gambar	Gagasan kreatif tercermin dari unsur-unsur yang ditampilkan dalam gambar	Gagasan cukup kreatif tercermin dari unsur-unsur yang ditampilkan dalam gambar

Komposisi gambar	Komposisi sangat bagus terlihat dari hubungan antar unsur yang harmonis.	Komposisi bagus terlihat dari hubungan antar unsur yang harmonis.	Komposisi cukup bagus terlihat dari hubungan antar unsur yang harmonis

Keterangan Predikat Nilai:

4 : sangat memenuhi standar
3 : memenuhi standar
2 : menuju standar
1 : belum standar

J. Daftar Pertanyaan *(Questioning)*

Daftar pertanyaan ini diberikan pada saat penilaian *asessment for learning* dan *asessment as learning* (nontes)

1. Apakah kalian sudah memahami maksud atau pengertian menggambar ilustrasi?
2. Apakah kalian sudah mengerti penekanan dalam menggambar ilustrasi?
3. Apa sajakah yang dapat dibuat gambar ilustrasinya?
4. Di mana sajakah kita dapat menemukan gambar ilustrasi?
5. Apakah relief-relief pada dinding candi-candi dapat diketegorikan memiliki fungsi ilustrasi?

K. Umpan balik

Guru secara transparan menyampaikan hasil penilaian nontes maupun hasil penilaian formatif kepada siswa, termasuk hasil analisis Guru atas hasil tersebut. Bahkan dalam hal tertentu Guru memandang perlu, maka hasil tersebut dapat dikomunikasikan dengan orang tua siswa untuk kepentingan siswa, baik siswa yang memiliki minat tinggi maupun siswa yang mengalami masalah.

L. Pengayaan:

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi dari dunia maya dengan kata kunci: ***illustrations*, editorial, kartun, karikatur**

M. Refleksi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

1. Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
2. Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
3. Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
4. Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
5. Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?

N. Daftar Referensi

Jaleen Grove. 2011. *Evaluating Ilustration Aestetically: Points for consideration for those new to the field.* Academia

Lawrance Zeegen, Crush. (2005). *The Fundamental of illustration.* SA: AVA Publishing. ISBN 2-88479-060-8

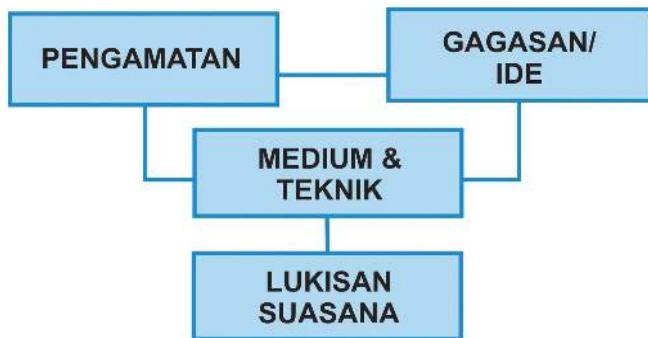
Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada.* Humaniora. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570.

Subunit 1.5: Melukis Suasana dengan Medium Pilihan

Waktu: 2 x 2 jam pelajaran

A. Deskripsi Subunit

Bandi Sobandi (2014) mendefinisikan melukis menjadi 2, yaitu:

1. Melukis pada hakekatnya adalah kegiatan menggambar yang fungsinya mengarah pada ekspresi seni murni secara bebas dan individul, tidak terikat pada ketentuan seperti menggambar.
2. Melukis adalah mengungkapkan gagasan dan perasaan pada kanvas dengan menggunakan unsur warna.

Dengan demikian yang dimaksud melukis suasana adalah kegiatan menuangkan gagasan dan perasaan pada kanvas (atau papan gambar dari bahan lain) tentang suasana tertentu. Lukisan suasana harus bersifat informatif, artinya jika lukisan memberikan informasi secara jelas tentang isi yang dikandungnya. Untuk memenuhi kriteria itu lukisan harus bersifat realistik. Penekanan materi pembelajaran melukis suasana adalah pada aspek **representasi suasana**, maka Guru harus memberi penekanan pada hal ini dalam proses kegiatan pembelajaran.

Visualisasi lukisan suasana bisa berbagai macam tergantung penekanan temanya. Tema bisa berhubungan dengan suasana pada waktu tertentu, tempat tertentu, peristiwa tertentu, dan sebagainya. Untuk memberikan kesan suasana tertentu, maka dimunculkan simbol-simbol dalam lukisan. Contohnya lukisan yang menggambarkan suasana pulau Bali, direpresentasikan dengan simbol pura dan pakaian adat masyarakat Bali, dan sebagainya.

Aspek-aspek yang harus diperhatikan dalam menggambar suasana adalah:

1. Kepadatan gambar.
2. Perspektif
3. Anatomi
4. Latar belakang *(background)*

Kata kunci: representasi, suasana, keadaan, komposisi, melukis

Gambar 1.5.1 Peta Konsep

B. **Pendekatan:** inkuiri

C. **Media (alat dan bahan):** kertas gambar, pensil, karet penghapus, medium lain, alat-alat lain yang memiliki fungsi sama.

D. Kosa Kata Seni Rupa

1. **Representasi**: menghadirkan kembali secara visual
2. **Anatomi**: letak dan hubungan antar bagian tubuh
3. **Komposisi:** susunan beberapa benda
4. **Distorsi:** penyimpangan ukuran
5. **Proporsional:** sesuai proporsinya (perbandingan sebagian atas keseluruhan)
6. **Realistik:** bersifat nyata/sesuai kenyataan
7. **Komposisi:** tata letak unsur-unsur

E. Tujuan Pembelajaran (CP)

Pada akhir kegiatan pembelajaran siswa mampu:

1. Menjelaskan pengertian melukis suasana.
2. Menyebutkan contoh lukisan suasana yang berkaitan dengan waktu.
3. Menganalisis contoh lukisan suasana yang berkaitan dengan peristiwa.
4. Menganilisis contoh lukisan suasana yang berkaitan dengan tempat tertentu.
5. Melukis suasana lingkungan sekolah.

F. Persiapan Guru

Kegiatan praktik melukis suasana dengan medium yang disukai ini akan dilakukan di luar ruangan (di luar kelas), sehingga siswa mendapat pengalaman melukis langsung sambil mengamati objek. Karena itu Guru harus menyiapkan segala sesuatunya, sekaligus mengantisipasi segala kemungkinan yang terjadi, terutama keamanan siswa.

Dalam memberikan materi tentang medium, Guru harus menyesuaikan kondisi daerah setempat. Gunakan media yang mudah dijangkau siswa.

G. Prosedur Kegiatan

1. Guru memperlihatkan contoh lewat *slide* (atau dengan media lain), dengan mengatakan: “Perhatikan lukisan-lukisan di bawah ini dengan cermat, jelaskan tema-tema yang ada di dalam setiap lukisan!”.
2. Setelah terjadi dialog tanya jawab, Guru membimbing cara menganalisis tema lukisan, dan menjelaskan bahwa lukisan-lukisan di atas memiliki tema suasana.
3. Guru menjelaskan yang dimaksud suasana dapat berupa suasana suatu tempat, waktu, peristiwa, dan lain-lain.
4. Guru meminta siswa untuk menyebutkan beberapa contoh suasana alam maupun beberapa contoh suasana sosial.
5. Guru dan siswa berdiskusi dan menyimpulkan bahwa melukis suasana adalah kegiatan merepresentasikan (menghadirkan kembali) secara visual suasana suatu tempat atau suatu peristiwa dengan medium yang relevan.
6. Guru menjelaskan langkah-langkah menggambar/melukis suasana, antara lain:
    a. Mengamati objek suasana.
    b. Membuat sketsa.
    c. Melengkapi detail lukisan.
    d. Menyelesaikan lukisan dengan medium yang dipilih.

.

Gambar 1.4.2. Suasana pasar ayam karya Mulyono
Sumber: Rasjoyo (2021)

H. **Kegiatan Alternatif**

Dalam hal penggunaan medium Guru bisa mengarahkan siswa untuk menggunakan medium yang tersedia di sekitar. Bagi sekolah-sekolah yang terbatas akses ke ketersediaan medium, seperti menggunakan pewarna makanan, arang, dan sebagainya. Yang penting siswa tetap mengalami proses kreatif sebagai pengalaman proses.

I. **Asesmen/Penilaian**

1. **Bentuk Soal**

   Buatlah sebuah lukisan suasana sekitar sekolah dengan medium yang kalian sukai/pilih.

2. **Bentuk dan Kriteria Penilaian**

   a. **Bentuk Penilaian :**

   1) Penilaian nontes yang dilaksankan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning.*

   2) Penilaian formatif berupa penilaian demonstrasi, berbentuk penilaian praktik dan hasil karya. Penilaian praktik dan hasil karya merupakan satu kesatuan kegiatan yang akan mengukur aspek kuatilas teknis dan kualitas estetis.

b. Kriteria Penilaian:

Rubrik Penilaian Praktik

Kualitas Teknis	Skor				Nilai
	4	3	2	1	
Kesiapan alat dan bahan					
Kebersihan					
Kemandirian					
Penyelesaian tugas					

Predikat Nilai:

A : 90 - 100 : di atas standar
B : 80 - 89 : memenuhi standar
C : 60 - 79 : menuju standar
D : < - 49 : kurang

Rubrik Hasil Karya

Aspek Estetis	Kriteria Nilai				Nilai
	4 (90 – 100)	3 (80 – 89)	2 (60 – 79)	1 (≤ 59)	
Kreativitas gagasan dalam gambar	Gagasan sangat kreatif untuk men-ciptakan suasana dalam gambar	Gagasan kreatif untuk men-ciptakan suasana dalam gambar	Gagasan kurang kreatif untuk men-ciptakan suasana dalam gambar	Gagasan tidak kreatif untuk men-ciptakan suasana dalam gambar	

Komposisi gambar	Komposisi sangat bagus terlihat dari hubungan antar unsur yang harmonis.	Komposisi bagus terlihat dari hubungan antar unsur yang harmonis.	Komposisi cukup bagus terlihat dari hubungan antar unsur yang harmonis.	Komposisi kurang bagus terlihat dari hubungan antar unsur yang harmonis.	
Pengua-saan peng-gunaan medium gambar	Sangat menguasai penggunaan medium yang dipilihnya	Menguasai peng-gunaan medium yang dipilihnya	Kurang menguasai penggunaan medium yang dipilihnya	Tidak menguasai penggunaan medium yang dipilihnya	

Keterangan Predikat Nilai:

4 : sangat memenuhi standar
3 : memenuhi standar
2 : menuju standar
1 : belum standar

J. **Daftar Pertanyaan *(Questioning)***

Daftar pertanyaan ini diberikan pada saan penilaian *asessment for learning* dan *asessment as learning* (nontes)

1. Apakah kalian sudah memahami maksud atau pengertian menggambar suasana?
2. Apakah kalian dapat menyebutkan contoh visualisasi (representasi) suasana berkaitan dengan waktu, tempat, atau peristiwa tertentu?
3. Apakah kalian sudah mengerti penekanan pada menggambar suasana?
4. Apakah kalian mengerti unsur-unsur gambar suasana?

K. Umpan balik

Guru secara transparan menyampaikan hasil penilaian nontes maupun hasil penilaian formatif kepada siswa, termasuk hasil analisis Guru atas hasil tersebut. Bahkan dalam hal tertentu Guru memandang perlu, maka hasil tersebut dapat dikomunikasikan dengan orang tua siswa untuk kepentingan siswa, baik siswa yang memiliki minat tinggi maupun siswa yang mengalami masalah.

L. Pengayaan:

Untuk mempelajari medium dan teknik penggunaannya dapat mencari sumber belajar daring dengan kata kunsi: **pensil warna, cat air, car akrilik, cat minyak**, dan sebagainya.

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi dari dunia maya dengan kata kunci: **melukis suasana, menggambar suasana.**

M. Refleksi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

1. Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
2. Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
3. Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
4. Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
5. Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?

N. Daftar Referensi

Hammond, Lee. 2004. *Lee Hammond's big book of drawing*. Ohio: North Light Books. ISBN-13: 798-1-58180-473-7. ISBN-10: 1-58180-473-3

Holmes, Marc Taro. 2014. *The Urban Sketcher: Techniques for Seeing and Drawing on Location*. Published: North Light Books. ISBN: 1440334714

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius

Internet:

http://file.edu/Direktori/FPSD/JUR.PEND.SENI RUPA/195403031991031-YAYA SUKAYA/yaya Bentuk dan Metode .pdf diakses pada 24 Desember 2020 pada jam 15.23.wib

https://serupa.id/seni-lukis-pengertian-aliran-tema-alat-teknik-contoh/ diakses pada 9 Desember 2021 jam 08.32 wi

Unit II
Mendesain

unsplash.com/Balázs Kétyi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMP Kelas VIII

Penulis : Rasjoyo dan Ahmad Mutohar
ISBN : 978-602-244-621-7 (jil.2)

Unit II: Mendesain

Berisi kegiatan-kegiatan pembelajaran tentang perancangan, gagasan, atau perencanaan pembuatan suatu benda.

Subunit 1 berisi materi kegiatan membuat desain karya seni rupa dua dimensi untuk menyampaikan pesan tertentu yang berbentuk poster. Kegiatan ini bertujuan memberi pemahaman kepada siswa tentang fungsi karya seni rupa di luar kepentingan seni rupa itu sendiri.

Subunit 2 berisi materi kegiatan mendesain menghias bidang dengan ragam hias daerah. Kegiatan ini bertujuan memberikan kesadaran keberadaan budaya seni rupa daerahnya yang bisa digunakan dalam desain karya seni rupa secara universal.

Subunit 3 berisi materi kegiatan membuat *mock up*, perancangan kemasan produk sederhana. Kegiatan ini bertujuan memberi keterampilan siswa tentang peranan karya seni rupa dalam pembuatan kemasan produk dan dunia industri.

A. Deskripsi Unit

Definisi tentang desain muncul pertama kali pada tahun 1588 oleh Oxford Dictionary, yaitu:

1 Rencana atau skema yang dibuat manusia yang akan direalisasikan.
2 Gambar terencana untuk sebuah karya seni rupa atau seni terapan *(applied art)* untuk panduan pelaksanaannya.

Pada awalnya istilah desain hanya digunakan dalam arsitektur, yaitu berbentuk gambar-gambar rancang bangun gedung-gedung. Namun kemudian istilah tersebut digunakan di dalam seni rupa, baik seni rupa murni maupun seni rupa terapan (kriya) yang cenderung mengutamakan aspek estetis yang bersifat subjektif dan pribadi. Sementara desain yang sebenarnya tidak hanya fokus pada aspek estetis dan pribadi, namun desain memiliki pengertian sebagai suatu pemikiran baru atas fundamental seni. Desain tidak hanya mempertimbangkan aspek estetik saja, namun juga aspek fungsi dan aspek produksi. Bahkan istilah desain kemudian digunakan hampir di semua aspek kehidupan manusia.

JB Reswick (Amerika Serikat, 1965) mengatakan desain adalah kegiatan kreatif yang di dalamnya terkandung penciptaan sesuatu yang baru dan bermanfaat yang sebelumnya belum ada. Pendapat Reswick ini menjelaskan desain memiliki 3 nilai pokok, yaitu:

1. sebagai kegiatan kreatif;
2. menciptakan sesuatu yang baru; dan
3. fungsional atau bermanfaat.

Pada unit 2 ini kita akan membahas desain yang berkaitan dengan: Subunit 2.1 membuat poster dengan konten disesuaikan dengan kebutuhan sekitar kehidupan siswa. Pada Subunit 2.2 berisi materi mendesain *mock up* secara mendasar, dan Subunit 2.3 akan membahas materi tentang mendesain bidang dengan ragam hias daerah. Dengan seluruh kegiatan tersebut seluruh **elemen dan sub-elemen dalam alur konten** dapat diterapkan.

Kata kunci: desain, kegiatan kreatif, kebaruan, bermanfaat, rencana, skema

B. Keterhubungan dengan materi sebelumnya:

Sebagai bagian dari satu kesatuan sistem perbukuan pemerintah kandungan dan cakupan buku ini diupayakan saling berhubungan. Dengan demikian pengetahuan konsep yang disajikan kepada siswa saling berkesinambungan secara gradual. Secara tema Unit 2 dalam buku ini merupakan kelanjutan dari unit 2 buku kelas 7, yang sama-sama mengambil tema "mendesain". Namun secara konten buku ini berhubungan dengan unit-unit lain pada buku kelas 7.

C. Dimensi Profil Pelajar Pancasila:

Pada akhir materi diharapkan siswa memiliki *soft skills* hasil dari keterlibatan dalam proses, seperti dimensi ***mandiri*** dan ***kreatif*** melalui latihan-latihan instruksional dari Guru. Selain itu, melalui pengalaman-pengalaman belajar berbasis kearifan lokal seperti menggunakan ragam-ragam hias daerah sebagai objek pembelajaran seni rupa, siswa akan menambah dimensi ***akhlak pribadi,*** serta ***akhlak bernegara***. Melalui pembelajaran membuat *mock up* sebagai salah satu produk peradaban abad 21 kita harapkan dapat memberikan nilai pada aspek dimensi ***kebhinekaan global***. Pada akhirnya, setelah melewati berbagai pengalaman belajar siswa akan memiliki dimensi ***bernalar kritis*** atas karya teman-temannya maupun karya sendiri.

Subunit 2.1: Membuat Desain Poster

Waktu: 6 jam pelajaran

A. Deskripsi Subunit

Setiap karya seni rupa selalu diciptakan dari sebuah ide atau gagasan. Ide atau gagasan selalu berbentuk pesan seorang kreator yang akan disampaikan lewat karyanya. Pesan yang berasal dari ide atau gagasan tersebut akan dituangkan (divisualkan) secara subjektif oleh seniman menggunakan medium dan teknik. Ada karya seni rupa yang pesannya dituangkan secara simbolis, hanya tersirat lewat simbol-simbol. Ada pula karya seni rupa yang penyampaian pesannya dengan jelas secara tersurat. Lukisan-lukisan yang diciptakan para seniman adalah contoh-contoh karya seni rupa yang menyampaikan pesan secara simbolis (tersirat). Pesan-pesan disamarkan dalam tokoh atau adegan dalam lukisan. Namun, di luar itu, ada juga karya-karya seni rupa yang diciptakan untuk menyampaikan pesan secara lugas, secara tersurat, karena melibatkan penggunaaan tulisan (huruf, kalimat). Jenis karya seni rupa yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara tersurat tersebut biasa disebut sebagai media publikasi. Karena dibuat untuk menyampaikan pesan kepada publik (masyarakat banyak). Karya-karya seni rupa dua dimensi yang diciptakan untuk menyampaikan pesan itu antara lain: poster, *booklet*, dan pamflet.

Pada pelajaran ini kita akan membatasi diri membahas tentang poster saja. Poster merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bisa dikategorikan desain. Karya poster bisa dianggap desain jika berfungsi sebagai gambar rencana (rancangan) yang ditujukan untuk digandakan atau diperbanyak.

Ciri-ciri poster:

1. Berbasis kalimat dan gambar.
2. Kalimat singkat dan gambar bersifat sederhana.
3. Kalimat bersifat persuasif (ajakan) dan informatif.
4. Ditempelkan di tempat umum atau lewat media digital.

Kata kunci: desain, poster, berbasis tulisan, berbasis gambar, jelas, sederhana, media publikasi

Gambar 2.1.1. Peta konsep

B. **Pendekatan:** inkuiri dan proses

C. **Media (alat dan bahan):** kertas gambar, pensil, medium gambar, karet penghapus

D. Kosa Kata Seni Rupa

1. **Poster:** karya seni rupa dua dimensi yang berfungsi untuk menyampaikan pesan secara tersurat
2. **Divisualkan:** dijadikan penampakan yang diamati dengan indera penglihatan
3. **Tersurat:** disampaikan melalui kalimat atau tulisan
4. **Persuasif:** kalimat ajakan
5. **Publikasi:** disampaikan kepada masyarakat luas

E. Tujuan Pembelajaran (CP)

Pada akhir kegiatan pembelajaran siswa mampu:

1. Menjelaskan pengertian karya seni rupa dua dimensi poster.
2. Menjelaskan kriteria karya poster dapat disebut sebagai karya desain.
3. Menganalisis prinsip dalam poster.
4. Menganalisis unsur-unsur dalam poster.
5. Membuat desain poster untuk promosi tempat wisata di daerahnya.

F. Persiapan Guru

Gambar 2.1.2. Contoh poster

Guru mempersiapkan mengenai materi poster dari berbagai sumber, terutama berkaitan dengan prinsip, unsur, dan prosedur pembuatannya. Guru memberikan konsep yang jelas perbedaan karya seni rupa poster sebagai karya akhir dan sebagai sebuah desain. Ketika karya poster akan digunakan langsung, maka poster tersebut adalah sebuah karya akhir. Namun ketika karya poster tersebut adalah sebuah model yang nantinya akan digandakan, maka posisi poster tersebut adalah sebuah karya desain.

G. Prosedur Kegiatan

1. **Menyampaikan materi tentang jenis pesan dalam karya seni rupa dua dimensi**
   a. Guru menyampaikan pokok materi bahwa di dalam karya seni rupa selalu terkandung pesan yang ingin disampaikan, yaitu pesan simbolik dan pesan nonsimbolik.
   b. Guru menjelaskan pengertian pesan simbolik mapun pesan nonsimbolik dalam karya seni rupa dua dimensi.
2. **Menyampaikan materi tentang jenis karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan sebagai media publikasi**
   Guru menjelaskan karya-karya seni rupa dua dimensi yang berfungsi untuk menyampaikan pesan nonsimbolik kepada masyarakat luas, yaitu: poster, brosur, dan pamflet.
3. **Menyampaikan materi tentang bentuk, bahan, dan ukuran poster.**
   Guru menjelaskan kepada siswa, bahwa bentuk poster adalah satu lembar dan dibuat satu muka, yang dibuat dengan bahan kertas, kain, atau PVC dengan bahwa ukuran lebih lebar dari kertas ukuran A4 atau F4.

4. **Menyampaikan perbedaan poster sebagai karya akhir dan sebagai karya desain.**
   Guru mengajak siswa untuk melakukan analisis, bahwa saat suatu karya poster tidak bertujuan digandakan dikategorikan sebagai karya akhir. Namun jika dijadikan model untuk digandakan, maka poster tersebut dikategorikan sebagai karya desain.
5. **Menyampaikan materi tentang unsur dan prinsip membuat poster**
   a. Guru mengajak siswa melihat contoh dan menganalisis unsur-unsur visual dalam poster, yaitu tulisan dan gambar.
   b. Guru juga mengajak siswa menganalisis prinsip-prinsip membuat konten (kandungan) dalam sebuah poster, yaitu jelas, sederhana, dan persuasif.
6. **Menyampaikan langkah-langkah mendesain sebuah poster**
   Guru mengajak siswa berdiskusi tentang langkah-langkah membuat poster, yaitu: a) menentukan pesan yang akan disampaikan; b) merumuskan gagasan tentang bentuk visualisasi; c) merumuskan kalimat dan bentuk gambar; c) menyiapkan alat dan bahan; d) merealisasikan membuat poster.
7. **Menyampaikan tugas untuk penilaian**
   Guru menyampaikan tujuan penilaian dan kriteria penilaian secara jelas dan terukur.

Gambar 2.1.3. Contoh poster 2

H. Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif ini bersifat kontekstual menyesuaikan kondisi dan sumber daya yang ada di sekolah masing-masing. Karena itu kegiatan alternatif bersifat kondisional dan pilihan, diserahkan kepada Guru yang mengetahui dan memahami kondisi sekolah masing-masing. Dalam praktiknya Guru bisa mengarahkan siswa menggunakan alat dan media yang dapat terjangkau, misalnya menggunakan kertas bekas, medium dengan pewarna makanan, arang, dan sebagainya.

I. Asesmen/Penilaian

1. **Bentuk Soal:**

   Buatlah satu desain poster yang berisi pesan tentang promosi pariwisata yang ada di daerahmu!

2. **Bentuk dan Kiteria Penilaian**

   a. **Bentuk Penilaian**

   1) Penilian nontes yang dilaksankan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning.*

   2) Penilaian formatif berupa penilaian demonstrasi, berbentuk penilaian praktik dan hasil karya. Penilaian praktik dan hasil karya merupakan satu kesatuan kegiatan yang akan mengukur aspek kuatilas teknis dan kualitas estetis.

   b. **Kriteria Penilaian:**

   Rubrik Penilaian Praktik

Kualitas Teknis	Skor				Nilai
	A	B	C	D	
Kesiapan alat dan bahan					
Kebersihan					
Keseriusan/kesungguhan					
Kemandirian					

Predikat Skor:

A : 90 - 100 : di atas standar
B : 70 - 89 : memenuhi standar
C : 50 - 69 : belum standar
D : < - 49 : kurang

Rubrik Hasil Karya

Kualitas Estetis	Kriteria Nilai				Nilai
	A	B	C	D	
Unsur (tulisan, gambar, warna, ukuran)	Seluruh unsur lengkap dan memenuhi kriteria	Hanya ada 3 unsur yang memenuhi kriteria	Hanya ada 2 unsur yang memenuhi kriteria	Hanya ada 1 unsur yang memenuhi kriteria	
Prinsip (jelas, sederhana, persuasif)	Ada 3 prinsip terkandung dalam desain	Ada 2 prinsip terkandung dalam desain	Ada 1 prinsip terkandung dalam desain	Belum ada prinsip yang muncul	
Kesesuaian pesan	Kalimat sudah sangat tepat dengan pesan yang ingin disampaikan	Kalimat sudah sudah tepat dengan pesan yang ingin disampaikan	Kalimat sudah kurang tepat dengan pesan yang ingin disampaikan	Kalimat sudah tidak tepat dengan pesan yang ingin disampaikan	
Kesesuaian tulisan (kalimat) dengan gambar	Unsur tulisan (kalimat) dan gambar saling mendukung	Unsur tulisan (kalimat) dan gambar serasi	Unsur tulisan (kalimat) dan gambar kurang serasi	Unsur tulisan (kalimat) dan gambar tidak serasi	

Keterangan:

A : melampaui standar
B : memenuhi standar
C : belum standar
D : kurang dari standar

J. Daftar Pertanyaan *(Questioning)* Nontes

Daftar pertanyaan ini diberikan pada saat penilaian *asessment for learning* dan *asessment as learning* (nontes). Pertanyaan bersifat *optional*, Guru dapat memilih yang dianggap relevan dengan kondisi kelasnya.

1. Dapatkah kalian menjelaskan apa yang dimaksud pesan di dalam karya seni rupa?
2. Dapatkah kalian menjelaskan bentuk-bentuk pesan dalam karya seni rupa?
3. Apa yang dimaksud pesan simbolis dalam karya seni rupa?
4. Apa yang dimaksud pesan nonsimbolis dalam karya seni rupa?
5. Karya seni rupa dua dimensi apa saja yang termasuk media publikasi?
6. Mengapa poster disebut media publikasi?
7. Dapatkah kalian menyebutkan unsur-unsur poster?
8. Dapatkah kalian menganalisis prinsip-prinsip membuat poster?
9. Dapatkan kalian membedakan poster sebagai karya akhir seni rupa dengan poster sebagai desain?
10. Dalam bidang apa saja poster digunakan?

K. Umpan balik

Guru menginformasikan seluruh hasil *asessment for learning* dan *asessment as learning*, serta hasil penilaian praktik dan hasil karya kepada siswa secara transparan. Umpan balik ini diharapkan menjadi bahan refleksi bagi siswa.

Guru menggunakan informasi tersebut untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun penanganan siswa yang memiliki minat tinggi untuk mengembangkan potensinya; atau siswa yang mengalami hambatan berkaitan dengan topik pelajaran.

L. Pengayaan

Bagi siswa yang tertarik dan ingin mengembangkan diri dalam pembelajaran ini dapat mencari informasi tentang bentuk, bahan dan teknik pada berbagai sumber belajar melalui media daring dengan kata kunci: **poster kesehatan, poster niaga, poster pariwisata, poster pendidikan, poster promosi,** dan sebagainya.

M. Refleksi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran selesai Guru perlu menjawab pertanyaan:

1. Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
2. Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
3. Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
4. Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
5. Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?

N. Bahan Referensi

Enterprise, Jubilee. 2011. *The Best Poster Design with Photoshop*. Jakarta: Elex Media Komputindo. ISBN 978972792805

Madcoms. 2011. *Kreasi Desain Poster dengan Photoshop dan CorelDRAW*. Sleman: Penerbit Andi

Wahana Komputer. 2015. *Buku Panduan Aplikatif dan Solusi: Ragam Desain Poster dan Iklan dengan CorelDRAW & Adobe Photoshop*. Sleman: Penerbit Andi. ISBN: 978-979-29-5022-9

Subunit 2.2: Mendesain Ragam Hias Daerah

Waktu: 6 jam pelajaran

A. **Deskripsi Subunit**

Aryo Sunaryo (2009:) mengatakan Indonesia dengan berbagai suku bangsa memiliki kekayaan ornamen (ragam hias) yang terdapat pada berbagai benda produk, pada tenun, sulaman, anyaman, ukiran, arsitektur, dan sebagainya. Fisher (Kartiwa, 1993) mengatakan bahwa tidak ada negara seperti Indonesia yang memiliki sedemikian kaya dan beragam ornamen (ragam hias) yang dapat ditemui dalam tenunnya. Hal ini menunjukkan kita sebagai bangsa memiliki kekayaan budaya khususnya seni ornamen (ragam hias) yang amat membanggakan.

Kata ornamen berasal dari bahasa Latin *omare* yang berarti menghiasi. Menurut Gustami (1978) ornamen adalah komponen produk seni rupa yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Jadi, berdasarkan pengertian itu, ornamen merupakan penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah untuk memperindah benda produk (terapan) atau benda yang dihias.

Pengertian ornamen Nusantara menunjuk pada bermacam bentuk ornamen yang tersebar di berbagai wilayah dan daerah. Pada umumnya ornamen tersebut bersifat tradisonal dan di setiap daerah memiliki kekhasan sendiri-sendiri sebagai cerminan cita rasa seni rupa masyarakat setempat. Ragam hias daerah disebut bersifat tradisional karena digunakan secara turun temurun. Oleh karena itu ornamen Nusantara merupakan keragaman dan kekayaan ungkapan budaya seni rupa bangsa Indonesia yang terdiri dari ribuan pulau dan ratusan suku bangsa. Selain memiliki perbedaan-perbedaan beberapa ornamen daerah juga memiliki kesamaan.

Pembelajaran Subunit 2.2 ini mengambil judul mendesain bidang dengan ragam hias daerah. Ada tiga aspek kompetensi yang ingin dikembangkan, yaitu: kompetensi membuat bidang (beraturan), kompetensi mengidentifikasi ragam hias daerah, dan kompetensi kreatif menggabungkan keduanya.

Kata kunci: ornamen, ragam hias, daerah, tradisonal

Gambar 2.2.1 Peta Konsep

B. **Pendekatan:** inkuiri dan proyek

C. **Media (alat dan bahan):** kertas, pensil, penghapus, alat gambar, medium gambar, dan sebagainya.

D. Kosa Kata Seni Rupa

1. **ornamen:** rupa ragam hias
2. **ragam hias:** jenis hiasan benda produk yang ada di daerah
3. **dekorasi:** hiasan

E. Tujuan Pembelajaran (CP)

Setelah kegiatan pembelajaran selesai siswa mampu:

1. Mengidentifikasi ragam hias daerahnya.
2. Memahami ragam hias sebagai kekayaan kebudayaan seni rupa daerah.
3. Membuat berbagai bidang beraturan.
4. Membuat desain hiasan dinding menggunakan pola bidang beraturan dan ragam hias daerah

F. **Persiapan Guru**

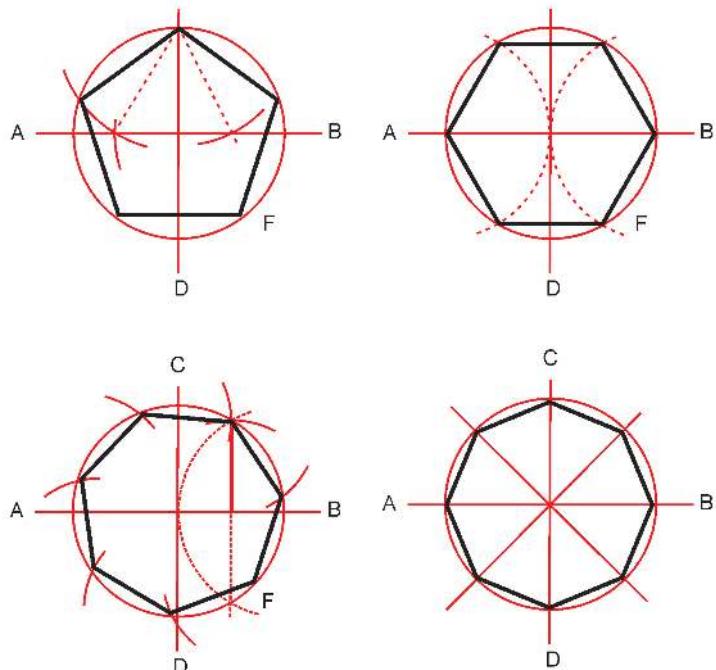
Pembelajaran mendesain bidang dengan ragam hias daerah merupakan kelanjutan dan pengembangan pelajaran tentang ragam hias geometris yang telah diberikan di kelas 7. Ada tiga aspek kompetensi keterampilan dan akademis *(hard skills)* yang ingin dikembangkan, yaitu: kompetensi membuat bidang (beraturan), kompetensi mengidentifikasi ragam hias daerah, dan kompetensi kreatif menggabungkan keduanya dalam bentuk menghias bidang beraturan dengan ragam hias daerah. Selain kompetensi *hard skills* di atas secara implisit pembelajaran ini juga

ditujukan untuk mengembangkan *soft skills* seperti menanamkan sikap mencintai dan menghargai budaya bangsa sendiri yang ujungnya adalah munculnya rasa nasionalisme. Oleh karena itu sebelum proses kegiatan pembelajaran dilakukan Guru perlu menginventarisir nilai-nilai karakter apa yang ingin dikembangkan melalui pembelajaran seni rupa.

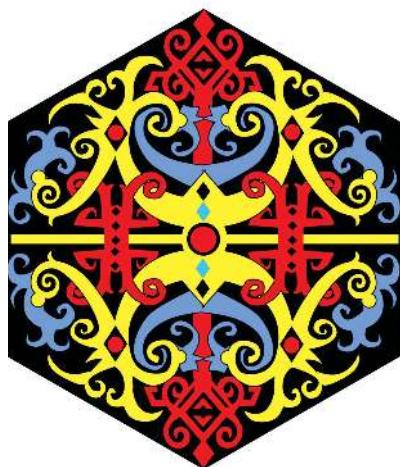
Gambar 2.2.2. Ragam Hias Nusa Tenggara Barat

G. Prosedur Kegiatan

1. **Pengertian ragam hias daerah**
   a. Guru melemparkan pertanyaan pembuka; "Apakah yang dimaksud dengan ornamen atau ragam hias?"
   b. Guru meminta siswa memberi jawaban dan tanggapan.
   c. Guru menanyakan benda-benda apa saja yang biasanya mengandung ragam hias?
   d. Guru membimbing siswa hingga siswa mampu menemukan pengertian ragam hias atau ornamen.

Gambar 2.2.3. Ragam Hias Aceh

Gambar 2.2.4. Ragam hias Bali

2. **Identifikasi ragam hias daerah**
   a. Setelah siswa memahami pengertian ragam hias (ornamen) secara umum, Guru menjelaskan kepada siswa, bahwa setiap daerah dan suku di Nusantara memiliki budaya seni rupa sendiri-sendiri, di antaranya berbentuk ragam hias daerah.
   b. Guru menjelaskan kepada siswa, bahwa ragam hias daerah atau ornamen daerah memiliki sifat tradisional karena bersifat turun temurun.
   c. Guru juga menjelaskan ragam hias daerah biasanya digunakan pada benda-benda terapan (benda pakai) seperti tenun, songket, dan sebagainya.
   d. Guru menanyakan kepada siswa tentang corak ragam hias di daerah mereka. Guru mengajak mengidentifikasi bentuk, jenis benda yang memiliki ragam hias daerah seperti: misalnya, benda-benda ukir, tenun, batik, songket, dan sebagainya.
   e. Guru juga mengajak siswa mengidentifikasi corak ragam hias yang ada di daerah setempat, seperti: corak geometris, corak flora, corak fauna, corak nonfiguratif, dan sebagainya.

3. **Membuat ragam hias daerah**

Gambar 2.2.5. Membuat bidang beraturan

a. Guru mengajak siswa membuat gambar bidang beraturan (di atas segi empat) pada kertas gambar, seperti: lingkaran, segi lima, segi enam, dan sebagainya.
b. Guru mengajak siswa mengisi bidang yang dibuatnya dengan ragam hias daerah setempat.
c. Guru membimbing bahwa siswa dapat memilih komposisi yang disukainya, baik komposisi simetris, diagonal, maupun asimetris.
d. Guru juga memberi keleluasaan siswa untuk menggunakan medium yang disukainya.

Gambar 2.2.6. Ragam hias Nusa Tenggara Timur

Gambar 2.2.7. Ragam Hias Dayak - Kalimantan

H. Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif ini bersifat kontekstual menyesuaikan kondisi dan sumber daya yang ada di sekolah masing-masing. Karena itu kegiatan alternatif bersifat kondisional dan pilihan, diserahkan kepada Guru yang mengetahui dan memahami kondisi sekolah masing-masing. Jika Guru dan siswa berada di wilayah yang sulit mengakses alat dan bahan warna yang ideal, siswa dapat menggunakan bahan bekas atau daur ulang.

I. Asesmen/Penilaian

1. Bentuk Soal:

Kerjakan tugas berikut dengan benar:

a. Buatlah sebuah bidang beraturan di atas kertas gambar berukuran A3 (lingkaran, segi lima, segi enam, segi delapan, dan sebagainya).
b. Buatlah desain ragam hias daerahmu di dalam bidang yang kamu buat.
c. Pilih bentuk ragam hias yang sesuai dengan bentuk bidang yang kamu buat, baik motif flora, geometris, fauna, atau kombinasi.
d. Warnailah desain tersebut dengan medium yang kamu sukai.
e. Presentasikan hasil karyamu di depan kelas, terutama mengenai nama motif, sumber motif, dan makna filosofis ragam hias yang kamu pilih.

2. Bentuk dan Kiteria Penilaian

a. Bentuk Penilaian

Penilaian yang dilakukan ada 2 jenis, yaitu penilaian nontes dan penilaian formatif.

1) Penilian nontes yang dilaksanakan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning*. Tujuannya untuk mengumpulkan informasi/data tentang progres kegiatan pembelajaran, sejauh mana siswa menguasai materi sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil penilaian ini akan digunakan Guru untuk memperbaiki proses pembelajaran berikutnya.

2) Penilaian formatif berupa penilaian demonstrasi, penilaian produk merupakan satu kesatuan kegiatan yang akan mengukur aspek kualitas teknis dan kualitas estetis.

b. **Kriteria Penilaian**

Rubik Penilaian Produk

Rubrik Hasil Produk

Aspek yang diamati	Kriteria Nilai				Nilai
	4 (90 – 100)	3 (80 – 89)	2 (60 – 79)	1 (≤ 59)	
Kesesuaian bentuk bidang dengan yang ditugaskan	Bentuk bidang sangat sempurna	Bentuk bidang sesuai tugas	Bentuk bidang cukup bagus mendekati yang ditugaskan	Bentuk bidang tidak sesuai yang ditugaskan	
Pilihan ragam hias	Jenis ragam hias yang digunakan lebih dari tiga motif.	Tiga motif ragam hias yang digunakan untuk menghias bidang	Dua motif ragam hias yang digunakan untuk menghias bidang	Satu motif ragam hias yang digunakan untuk menghias bidang	
Kreativitas mengolah komposisi	Pengolahan komposisi dalam mengisi bidang sangat harmonis	Pengolahan komposisi dalam mengisi bidang harmonis	Pengolahan komposisi dalam mengisi bidang cukup harmonis	Pengolahan komposisi dalam mengisi bidang kurang harmonis	
Penggunaan medium	Kreatif menggunakan medium yang ada dan medium alternatif.	Kreatif menggunakan medium yang ada.	Cukup kreatif menggunakan medium yang sudah ada.	Kurang kreatif menggunakan warna	

Keterangan Kriterian Nilai:

4 : melampaui standar
3 : memenuhi standar
2 : menuju standar
1 : belum memenuhi standar

Rubrik Hasil Proses

Aspek yang diamati	Kriteria Nilai				Nilai
	4 (90 – 100)	3 (80 – 89)	2 (60 – 79)	1 (≤ 59)	
Kerjasama kelompok	Kerjasama kelompok sangat terlihat dalam pembagian tugas.	Kerjasama kelompok sudah terlihat dalam pembagian tugas.	Kerjasama kelompok sudah terlihat tapi belum merata.	Kerjasama kelompok belum terlihat dalam pembagian tugas.	
Kosa kata yang digunakan	Penggunaan kosa kata lebih dari 15 disampaikan dengan lancar.	Penggunaan 10 -15 kosa kata disampaikan dengan lancar.	Penggunaan 5 - 9 kosa kata dalam penyampaian presentasi	Penggunaan kosa kata kurang dari 5	
Kelengkapan laporan	Isi laporan lengkap (nama ragam hias, asal, bentuk, sumber	Isi laporan: nama ragam hias, asal, bentuk	Isi laporan: nama ragam hias, bentuk	Isi laporan: nama ragam hias	

Keterangan Kriterian Nilai:

4 : melampaui standar
3 : memenuhi standar
2 : menuju standar
1 : belum memenuhi standar

J. Daftar Pertanyaan *(Questioning)* Nontes

Daftar pertanyaan ini diberikan kepada siswa sebagai penjajagan penyerapan dan keberhasilan kegiatan pembelajaran. Tidak semua pertanyaan di bawah diberikan kepada siswa. Guru dapat memilih pertanyaan-pertanyaan yang relevan sesuai tujuan bertanya sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning* tanpa mengambil nilai (nontes).

1. Siapakah bisa menjelaskan pengertian ragam hias daerah?
2. Mengapa ragam hias daerah disebut memiliki sifat tradisional?
3. Dimanakah biasanya kita dapat menemukan ornamen daerah?
4. Mengapa kita wajib mengetahui ragam-ragam hias daerah?
5. Mengapa kita wajib melindungi ragam hias daerah?
6. Sebutkan jenis ragam hias yang ada di daerah kita!

K. Umpan balik

1. Guru menginformasikan seluruh hasil *asessment for learning* dan *asessment as learning*, serta hasil penilaian proses dan hasil produk kepada siswa secara transparan. Umpan balik ini diharapkan menjadi bahan refleksi bagi siswa.
2. Guru menggunakan informasi tersebut untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun penanganan siswa yang memiliki minat tinggi untuk mengembangkan potensinya; atau siswa yang mengalami hambatan berkaitan dengan topik pelajaran.

L. Pengayaan:

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi dari dunia maya dengan kata kunci: **ragam hias nusantara, motif nusantara, wastra nusantara, tenun nusantara, kain nusantara, batik nusantara, ukir nusantara,** dan sebagainya.

M. Refleksi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

1. Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
2. Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
3. Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
4. Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
5. Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?

N. **Daftar Referensi**

Kartiwa, Suwarti. 1993. *Tenun Ikat*. Cetakan ke-3. Jakarta: Djambatan
Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara, Kajian Khusus tentang Ornamen Nusantar*a. Cetakan ke-3.Semarang: Dahara Prize. ISBN: 979-501-604-0
Van der Hoop. 1949. *Indonesche Siermotiven*. Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen

Internet:

http://repositori.kemdikbud.go.id/7454/1/ALBUM%20KERAJINAN%20TRADISIONAL.pdf
http://repositori.kemdikbud.go.id/18729/1/Katalog%20ArsTropika.pdf

Subunit 2.3: Membuat *Mock Up*

Waktu: 2 X 2 jam pelajaran

A. **Deskripsi Subunit**

Mock up berasal dari bahasa Inggris yang terjemahan bebasnya adalah model **skala utuh.** Glosarium.org mendifinisikan *mock up* (di dalam Multimedia) sebagai tiruan suatu benda seperti asli tapi hanya berupa bagian tertentu saja menurut kebutuhan. *Mock up* biasanya digunakan oleh desainer untuk mendapatkan tanggapan dan umpan balik dari pengguna tentang desain sebelum desain diaplikasikan.

Saat seseorang ingin memproduksi sesuatu yang bersifat massal, maka ia membutuhkan model atau prototipe. Maka dari itu di dalam sebuah rencana produksi *mock up* bukan hasil akhir, sebaliknya adalah sebuah karya awal. Namun dalam dalam suatu proses desain *mock up* adalah hasil akhir.

Di dalam pembelajaran ini materi kita tentang *mock up* tentu kita sesuaikan dengan tugas perkembangan siswa, yaitu Pseudo Naturalistik (menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Britain) atau masa represi (menurut Cyrl Burt). Pembelajaran akan memberi *soft skills* kepada siswa melalui kegiatan mencari contoh kemasan, membuka jaring-jaringnya, lalu mereplikasi kemasan menjadi *mock up* baru.

Kata kunci: *mock up*, rancangan, model, prototipe, desain

Gambar 2.3.1. Peta Konsep

B. **Pendekatan:** proses yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menghayati proses penemuan atau menyusunan suatu konsep sebagai suatu keterampilan proses.

C. **Media (alat dan bahan),** pensil, kertas, kertas karbon, bahan warna, gunting, pisau cutter, lem, penggaris.

D. Kosa Kata Seni Rupa

1. ***Mock up***: model skala sebagai model sebelum benda aslinya diproduksi.
2. **Model:** *mock up* tiga dimensi, prototipe
3. **Desainer:** orang yang berprofesi membuat desain
4. **Replikasi:** penduplikatan, meniru
5. **Performa:** tampilan

E. Tujuan Pembelajaran (CP)

Setelah proses kegiatan pembelajaran selesai siswa mampu:

1. Mendefinisikan pengertian *mock up.*
2. Memahami fungsi *mock up.*
3. Mencari contoh kemasan tiga dimensi terbuat dari kertas keras (karton).
4. Meniru jaring-jaring kemasan tiga dimensi terbuat dari kertas keras.
5. Mereplikasi kemasan benda tiga dimensi terbuat dari kertas keras.

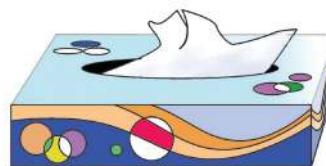
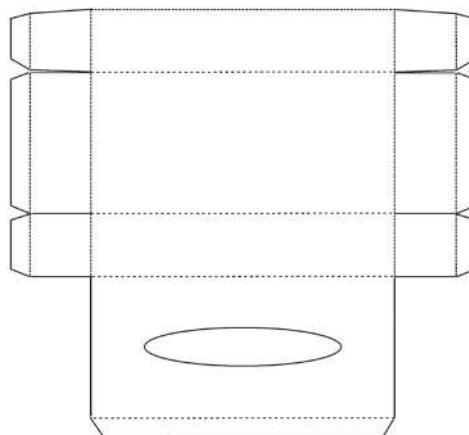
F. Persiapan Guru

Kegiatan ini menggunakan pendekatan proses. Tujuan pembelajaran dengan pendekatan proses adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam keterampilan proses, seperti: mengamati, berhipotesis, merencanakan, menafsirkan, dan mengomunikasikan. Artinya, siswa diharapkan benar-benar menguasai proses. Pendekatan ini dipilih karena kegiatan pembelajaran tidak hanya ingin mencapai target teknis dan akademis (*hard skills),* namun lebih ingin memberikan *soft skills* kepada siswa. Dengan demikian siswa terlatih daya pikirnya dan daya psikomotoriknya. Karena itu dalam kegiatan pembelajaran Guru harus banyak memberi kesempatan kepada siswa untuk menghayati proses penemuan atau penyusunan suatu konsep sebagai suatu keterampilan proses.

Sebagai pendekatan yang berorientasi pada proses Guru harus menciptakan pembelajaran yang memodelkan suatu percobaan. Penilaian pembelajaran mencakup kebenaran cara kerja, ketelitian, keakuratan, keuletan dalam mengerjakan tugas, dan sebagainya.

Berikut ini adalah salah satu *mock up* dalam bentuk desain kemasan, yang akan menjadi bahasan kita pada pembelajaran ini.

Gambar 2.3.2. Contoh *mock up* dalam bentuk desain kemasan

Prosedur Kegiatan

1. **Kegiatan menyampaikan konsep**
   a. Guru menyampaikan definisikan *mock up.*
   b. Guru menjelaskan bahwa pada dunia industri *mock up* bukan karya akhir, namun justru menjadi awal produksi.
   c. Guru menjelaskan bahwa kemasan-kemasan atau benda-benda industri sebelum diproduksi banyak dibuat *mock up*nya dulu.

2. **Kegiatan pengamatan**
    a. Guru meminta siswa membawa berbagai kemasan produk yang berukuran kecil – sedang, terbuat dari karton atau sejenisnya, secara opsional (siswa bisa memilih sendiri jenisnya)
    b. Guru mengajak siswa mengamati kemasan yang mereka bawa sendiri-sendiri.
    c. Guru meminta siswa menuliskan data yang ditemukan pada benda kemasan masing-masing.
3. **Kegiatan menghipotesis**
    a. Guru mengajak siswa membongkar (membuka) kemasan yang dibawa dari rumah dengan hati-hati.
    b. Guru mengajak siswa memperhatikan jaring-jaring benda kemasan yang telah dibongkarnya.
    c. Guru mengajak siswa menggambar jaring-jaring kemasan yang telah dibuka.
    d. Guru mengajak siswa mengukur bagian-bagian jaring-jaring kemasan dan mencatatnya.

Gambar 2.3.3. Jaring-Jaring Kemasan

Gambar 2.3.4. Desain Kemasan

4. **Kegiatan merencanakan**
   a. Guru mengajak siswa menduplikasi jaring-jaring kemasan ke atas kertas karton (atau jenis lain) yang telah disiapkan siswa.
   b. Guru mengajak siswa merancang tulisan dan gambar untuk menghias dan melengkapi duplikat jaring-jaring.
   c. Guru menjelaskan, bahwa gambar rancangan dibuat pada kertas lain (kertas gambar) yang nantinya ditempelkan ke jaring-jaring kertas karton.

5. **Kegiatan mereplikasi**

   Guru mengajak siswa merakit bagian-bagian jaring-jaring yang dibuat siswa menjadi *mock up* baru ciptaan siswa.

6. **Kegiatan mengomunikasikan**

   Guru memberi kesempatan siswa menunjukkan hasil karya di depan kelas, dan siswa lain memberikan pendapat tentang karya temannya.

H. Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif ini bersifat kontekstual menyesuaikan kondisi dan sumber daya yang ada di sekolah masing-masing. Karena itu kegiatan alternatif bersifat kondisional dan pilihan, diserahkan kepada Guru yang mengetahui dan memahami kondisi sekolah masing-masing. Kegiatan alternatif bisa dilakukan dengan bahan-bahan yang tersedia dan terjangkau di lapangan, seperti dengan kertas karton bekas, menggunakan teknik mozaik untuk desain visualnya, dan sebagainya.

I. Asesmen/Penilaian

1. **Bentuk Soal:** Tugas Proyek

   Buatlah sebuah replikasi kemasan produk 3 dimensi yang terbuat dari kertas tebal (karton) yang kamu sukai. Replikasi dibuat dengan merek baru.

2. **Bentuk dan Kriteris Penilaian**

   a. **Bentuk Penilaian**

   Penilaian yang dilakukan ada 2 jenis, yaitu penilaian nontes dan penilaian formatif.

   1) Penilian nontes yang dilaksankan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning.* Tujuannya untuk mengumpulkan informasi/data tentang progres kegiatan pembelajaran, sejauh mana siswa menguasai materi sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil penilaian ini akan digunakan Guru untuk memperbaiki proses pembelajar berikutnya.

   2) Penilaian formatif berupa penilaian demonstrasi, berbentuk Penilaian Praktik dan hasil karya. penilaian Proses dan Hasil penilaian produk merupakan satu kesatuan kegiatan yang akan mengukur aspek kualitas teknis dan kualitas estetis.

b. Kriteria Penilaian

Rubrik Penilaian Proses

Aspek yang diamati	Kriteria Nilai				Nilai
	4 (90 – 100)	3 (80 – 89)	2 (60 – 79)	1 (≤ 59)	
Kerjasama anggota	Kerjasama antaranggota sangat baik. Semua melakukan tugasnya dengan bertanggung jawab.	Kerjasama antaranggota baik. Semua melakukan tugasnya dengan bertanggung jawab.	Kerjasama antaranggota cukup baik. Semua melakukan tugasnya.	Kerjasama antaranggota kurang baik. Tidak semua melakukan tugasnya	
Pembagian tugas	Pembagian tugas dilakukan dengan sangat bagus dan adil	Pembagian tugas dilakukan dengan bagus dan adil	Pembagian tugas dilakukan dengan cukup bagus	Pembagian tugas dilakukan dengan kurang bagus	
Ketekunan dalam mengerjakan tugas	Kelompok sangat tekun, terbukti pekerjaan selesai sebelum waktunya.	Kelompok tekun dan pekerjaan selesai tepat waktu	Kelompok cukup tekun, dan pekerjaan selesai agak terlambat	Kelompok kurang tekun dan pekerjaan selesai terlambat.	

Keterangan Kriteria Nilai:

4 : melampaui standar
3 : memenuhi standar
2 : menuju standar
1 : belum memenuhi standar

Rubrik Hasil Produk

Aspek yang diamati	Kriteria Nilai				Nilai
	4 (90 – 100)	3 (80 – 89)	2 (60 – 79)	1 (≤ 59)	
Membuat sketsa rencana	Sketsa rencana lengkap dan mendetail	Sketsa rencana lengkap	Sketsa rencana ada tapi tidak lengkap	Sketsa rencana asal jadi	
Membuat jaring-jaring benda kemasan	Jaring-jaring dengan ukuran akurat dan teliti	Jaring-jaring dan ukuran akurat	Jaring-jaring dengan ukuran kurang akurat	Jaring-jaring dengan ukuran tidak akurat	
Membuat desain performa	Desain performa sangat menarik dan informatif	Desain performa menarik dan informatif	Desain performa sangat menarik tapi kurang informatif	Desain performa kurang menarik dan kurang informatif	

Keterangan Kriterian Nilai:

4 : melampaui standar
3 : memenuhi standar
2 : menuju standar
1 : belum memenuhi standar

J. Daftar Pertanyaan *(Questioning)* Nontes

Daftar pertanyaan ini diberikan pada saat penilaian *asessment for learning* dan *asessment as learning* (nontes). Pertanyaan bersifat pilihan, Guru dapat memilih yang dianggap relevan dengan kondisi kelasnya.

1. Dapatkah kalian menjelaskan pengertian *mock up*?
2. Dapatkah kalian menunjukkan contoh karya seni rupa *mock up*?
3. Di bidang apa biasanya mock up digunakan?
4. Apa perbedaan *mock up* dengan model (prototipe)?

K. Umpan balik

Guru menginformasikan seluruh hasil *asessment for learning* dan *asessment as learning*, serta hasil penilaian proses dan hasil produk kepada siswa secara transparan. Umpan balik ini diharapkan menjadi bahan refleksi bagi siswa.

Guru menggunakan informasi tersebut untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun penanganan siswa yang memiliki minat tinggi untuk mengembangkan potensinya; atau siswa yang mengalami hambatan berkaitan dengan topik pelajaran.

L. Pengayaan

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi dari dunia maya dengan kata kunci: ***mock up, digital mock up, packaging design,*** **jaring-jaring kemasan,** dan lain-lain.

M. Refleksi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

1. Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
2. Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
3. Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
4. Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
5. Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?

N. Daftar Referensi

Briggs, Asa. 2006. *Sejarah Sosial Media (Terjemahan: A. Rahman Zainuddin).* Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. ISBN 979-461-551-X, 9789794615515.

Enterprise, Jubilee. 2011. *The Best Poster Design with Photoshop*. Jakarta: Elex Media Komputindo. ISBN 978972792805

Internet:

https://www.interaction-design.org/literature/book/the-glossary-of-human-computer-interaction/mock-ups diakses 24 Januari 2021 jam 17.56 WIB.

Unit III Apresiasi

unsplash.com/Geri Mis

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP Kelas VIII

Penulis : Rasjoyo dan Ahmad Mutohar
ISBN : 978-602-244-621-7 (jil.2)

Unit III: Apresiasi

Berisi kegiatan-kegiatan pembelajaran tentang mengartikan serta menyadari sepenuhnya seluk beluk karya seni rupa, serta menjadi peka (sensitif) terhadap gejala estetis dan artistik, sehingga dapat menikmati dan menilai karya seni rupa secara semestinya.

Subunit 1 berisi materi kegiatan menyadari keberadaan, menghargai mengenal dan melestarikan budaya seni rupa nusantara berupa ragam hias.

Subunit 2 berisi materi kegiatan membandingkan karya seni rupa 2 seniman Indonesia sebagai bentuk latihan mempelajari unsur dan prinsip seni rupa dari karya-karya seniman besar.

Subunit 3 berisi materi kegiatan berlatih menerima pendapat, masukan dan kritik orang lain atas karyanya, dan berlatih menilai karya orang lain dengan pengetahuan yang telah diterimanya.

A. Deskripsi Unit

Pendidikan Seni Rupa diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi. Sebab lain, pendidikan Seni Rupa memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Pendidikan Seni Rupa dikatakan memiliki sifat multilingual karena mengembangkan kemampuan kreatif siswa melalui berbagai bentuk bahasa rupa, seperti unsur-unsur seni rupa, prinsip-prinsip seni rupa, bentuk ekspresi rupa, dan sebagainya. Sifat multidimensional pendidikan seni rupa terlihat dari aspek yang dikembangkan mencakup berbagai aspek kemampuan, antara lain kemampuan konsep (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan melalui aspek estetika, logika, kinestika, dan etika. Sifat multikultural pendidikan seni rupa mengejawantah dalam fungsi mengembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya seni rupa, baik oleh berbagai seniman di Indonesia, beraneka bentuk budaya rupa yang tersebar di daerah-daerah, maupun terhadap kekayaan berbagai ornamen ragam hias yang ada di Nusantara.

Apresiasi berasal dari kata *appretiatus* (Latin) yang berarti penilaian atau penghargaan. Dalam bahasa Inggris berbunyi *appreciate* berarti menentukan nilai, melihat karya, menikmati lalu menyadari keindahan karya tersebut dan menghayatinya. Menurut Albert R. Candler (Triadi: 2018), apresiasi adalah kegiatan mengartikan serta menyadari sepenuhnya seluk beluk karya seni, serta menjadi peka (sensitif) terhadap gejala estetis dan artistik, sehingga dapat menikmati dan menilai karya tersebut menurut semestinya. Motivasi seseorang melakukan aktivitas apresiasi adalah dalam rangka mencari pengalaman estetis berupa kepuasan kontemplatif dan intuitif.

Hans Robert Jauss (1982) dalam bukunya *Aesthetic Experiellce and literary Hermeneuties* atau teori *Estetika Penerimaan* berpendapat bahwa hanya manusia yang dapat memberi arti terhadap suatu karya seni. Pemberian arti itu sendiri bersifat bijak dan objektif. Masih banyak lagi definisi dan pengertian tentang apresiasi seni rupa dari berbagai ahli. Guru bisa mencari di internet, banyak sumber informasi tentang hal ini. Anda bisa mengambil dan menyampaikan yang relevan dengan usia perkembangan siswa SMP.

Secara umum kegiatan apresiasi seni rupa terdiri dari:

1. Pengamatan
2. Penilaian dan evaluasi
3. Pemberian kritik

Suwadji Bastomi (1982) mengemukakan 3 tahap proses pengamatan, yaitu:

1. *Tahap Fisis:* yaitu tahap melihat objek.
2. *Tahap fisiologi:* yaitu tahap penyampaian rangsangan dari indera penglihatan ke otak.
3. *Tahap psikologis:* yaitu tahapan pada saat rangsangan yang telah sampai di otak berubah menjadi reaksi. Pada tahap ini pengamat dapat mengenali obyek yang dilihatnya.

Brent G. Wilson (1971) mengatakan apresiasi mempunyai 3 domain, yakni:

1. *Feeling* (perasaan): bahwa apresiasi berhubungan dengan domain perasaan
2. *Valuing* (nilai): bahwa apresiasi berhubungan dengan nilai yang terkandung dalam karya seni
3. *Empathizing* (empati): bahwa apres iasi berhubungan dengan penghargaan kepada karya seni maupun senimannya

Kata kunci: apresiasi, karya seni rupa, menghargai, empati, *value*

B. Keterhubungan dengan Materi Sebelumnya:

Pada pembelajaran kelas 7 unit 4 siswa diberi kegiatan belajar dari seniman/pekerja seni yang ada di sekitar sekolah tentang bagaimana menggunakan cara artistik untuk memecahkan masalah. Kegiatan ini merupakan dasar melakukan apresiasi, yaitu cara memahami suatu karya seni rupa.

Di kelas 8 kegiatan apresiasi akan dikembangkan lebih kompleks, antara lain: pada Subunit 3.1 siswa akan diajak membandingkan karya dua seniman Indonesia. Dalam kegiatan ini siswa akan diajak untuk mempelajari sejarah dan tokoh-tokoh seniman seni rupa Indonesia, jenis karya-karya seni rupa Indonesia, dan karakteristik karya masing-masing seniman.

Subunit 3.2 siswa akan diajak membuat jurnal visual, yaitu catatan kegiatan secara visual yang mereka lakukan dalam kurun waktu tertentu sebagai instrumen refleksi diri. Pada sub-bab 3.3 siswa akan belajar tentang membuat refleksi efektivitas pesan dalam karya pribadi atau orang lain.

C. Dimensi Profil Pelajar Pancasila:

Pembelajaran apresiasi hakekatnya memberi pengalaman introspeksi, memahami **eksistensi dirinya** dan posisi diri di hadapan Tuhan. Dengan demikian pembelajaran apresiasi mampu menumbuhkan dimensi **beriman**, **bertaqwa kepada Tuhan YME**, dan **berakhlak mulia**.

Kegiatan berapresiasi juga merupakan kegiatan lintas batas wilayah, sehingga dengan mengajak siswa melakukan apresiasi terhadap karya-karya seniman dalam dan luar negeri dapat menumbuhkembangkan dimensi **berkebinaan global** pada siswa.

Penilaian pada pembelajaran ini diberikan dalam tugas kelompok berupa Tugas Proyek. Dengan bentuk penilaian seperti itu diharapkan menumbuhkan dimensi **gotong royong** dan **menghargai pendapat orang lain** dalam kerja kelompok. Pada akhirnya siswa dibimbing menggunakan dimensi **berpikir kritis** ketika siswa harus memberikan analisis dan penilaian terhadap karya-karya seni rupa yang diapresiasi. Dimensi kreatif dan dimensi **mandiri** dikembangkan dalam kegiatan menyusun laporan tugas dan presentasi di depan kelas.

Bagian apresiasi ini yang ingin kita bahas dalam pembelajaran ini dalam rangka mengembangkan *soft skills* pada siswa, yang tercermin dalam dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila, seperti menumbuhkan sikap **demokratis** yang melatih hidup bersama secara beradab, kesadaran pentingnya **bertoleransi** dalam kehidupan majemuk, memiliki kesadaran hidup dalam **kebhinekaan**, menghargai pendapat orang lain, menghargai ekspresi orang lain, dan refleksi terhadap pengalaman kebhinekaan.

Subunit 3.1: Apresiasi Ragam Hias Tradisional Nusantara

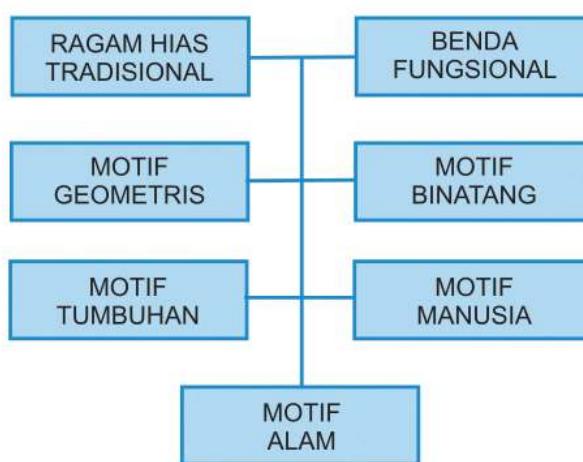
Waktu: 6 jam pelajaran

A. Deskripsi Subunit

Ada dua hal penting di dalam Subunit 3.1 ini yang harus disampaikan kepada siswa, yaitu:

Pertama, bahwa bangsa Indonesia sejak zaman nenek moyang kita telah memiliki budaya seni rupa yang bernilai tinggi.

Kedua, bahwa ragam hias tradisional Indonesia bukan budaya seni rupa nomer dua, tapi sejajar dengan budaya seni rupa lain di dunia yang harus kita banggakan dan lestarikan.

Pada masa pasca *pleistosen* di Indonesia berkembang tiga tradisi pokok pembuatan alat-alat, yaitu tradisi serpih jikah, tradisi alat tulang dan tradisi kapak genggam Sumatra. Meski juga ditemukan peninggalan perkakas dari kerang tetapi bentuk dan jumlahnya tidak menonjol. Temuan peninggalan seni lukis terjadi 1950 oleh C. H. M. Heeren-Palm di gua Leang Pattae (Sulawesi Selatan), Gua Burung (oleh van Heekeren), di Gua Jarie (oleh C.J.H. Franssen), di Maluku, Muna, dan masih banyak lagi. Temuan-temuan tersebut menjelaskan pada kita bahwa pada zaman tersebut telah tumbuh seni terapan dan seni rupa.

Keberadaan tradisi seni terapan dijelaskan dengan temuan benda gerabah dikenal manusia ketika manusia mulai mengenal kebudayaan bercocok tanam. Budaya seni gerabah tersebar di beberapa daerah seperti Kendenglembu (Banyuwangi), Kelapa Dua (Bogor), Serpong (Tangerang), Kalumpang dan Minanga Sipakka (Sulawesi), Danau Bandung, Paso (Minahasa) dan daerah lainnya. Hasil peninggalan seni gerabah Indonesia masih sangat sederhana, belum menggunakan roda putar maupun tatap batu. Semua dikerjakan dengan tangan.

A.N.J. Th. A. Th. Van Der Hoop dalam bukunya *Indonesische Siermotieven* (Ragam-ragam Perhiasan Indonesia, 1949) mengatakan bahwa nenek moyang bangsa Indonesia berasal dari provinsi Yunan (Tiongkok Selatan) yang bermigrasi pada 1500 SM. Dari sana mereka berjalan ke pantai Barat dan Timur Hindia Belakang. Temuan peninggalan zaman ini berupa perkakas batu seperti dijelaskan di atas.

Pada 500-300 SM kebudayaan perunggu memengaruhi pesatnya perkembangan motif hias. Di antaranya kebudayaan ***Dong Son*** yang datang dari Tiongkok, dengan ragam hias pilin, swastika maupun meander (Jawa: banji). Pengaruh Tiongkok Selatan dan China Utara sebagai cikal bakal nenek moyang kita menjadi titik awal perkembangan seni ragam hias di Indonesia. Kebudayaan neolitikum dan perunggu inilah yang menjadi dasar bagi kebudayaan seni rupa di Indonesia.

Kalau kita lihat ragam-ragam hias, kesenian, berbagai bangsa , berbagai suku bangsa, dari waktu ke waktu banyak yang mengalami kemiripan (kesamaan) dapat kita jelaskan melalui sejarah *diffusi* (penyebaran) penduduk seperti kita bicarakan di atas. Namun begitu, dari sisi ilmu jiwa dapat dijelaskan bahwa jiwa manusia di mana pun pada dasarnya sama. Adolf Bastian (1826-1905), seorang ahli bangsa-bangsa dari Jerman, mengatakan kesamaan seperti itu dengan istilah *elementargedanken.* CG. Jung (1875-1961) seperti dikutip dalam *Indonesische Siermotieven*, menyebut kejadian seperti ini sebagai *archetypen* (pola dasar) yang terletak di bawah alam sadar manusia. Kesamaan atau kemiripan ragam hias ini sangat banyak dijumpai di Indonesia.

Kata kunci: pleistosen, tradisi, *diffusi*, Dong Son, ragam hias, ornamen

Gambar 3.1.1. Peta Konsep

B. Pendekatan: inkuiri dan proses

C. Media (alat dan bahan): media internet, buku, literatur, gambar-gambar contoh

D. Kosa Kata Seni Rupa

1. **Ragam hias:** aneka corak seni rupa yang berfungsi untuk menghias benda lain
2. **Ornamen:** dekorasi yang berfungsi untuk memperindah benda
3. **Motif:** pokok, tema ragam hias
4. **Geometris:** motif yang menggunakan unsur garis sebagai unsur utama
5. **Diffusi:** penyebaran

E. Tujuan Pembelajaran (CP)

Setelah kegiatan pembelajaran siswa mampu:

1. Memahami sejarah ragam hias tradisional Nusantara.
2. Mengidentifikasi ragam hias tradisional Nusantara sebagai budaya seni rupa Indonesia.
3. Mengidentifikasi motif-motif ragam hias tradisional Nusantara.
4. Mengapresiasi motif-motif ragam hias Nusantara sebagai warisan budaya seni rupa bangsa Indonesia.

F. Persiapan Guru

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran Guru menyiapkan dua materi pokok yang disebutkan dalam deskripsi di atas, yaitu:

Pertama, bahwa bangsa Indonesia sejak zaman nenek moyang kita telah memiliki budaya seni rupa yang bernilai tinggi. Materi tentang hal ini bertalian dengan sejarah peradaban nenek moyang kita dan kebutuhan naluri manusia akan keindahan.

Kedua, bahwa ragam hias tradisional Indonesia bukan budaya seni rupa nomer dua, tapi sejajar dengan budaya seni rupa lain di dunia yang harus kita banggakan dan lestarikan. Materi ini merupakan upaya mengubah paradigma sudut pandang pengetahuan dan pembahasan seni rupa selalu dari sudut pandang seni rupa barat, dimana budaya seni rupa Indonesia termasuk bagian yang dinegasi, setidaknya, dinomorduakan. Maka harus ditanamkan kesadaran kepada siswa, bahwa budaya seni rupa tradisional nusantara memiliki kedudukan yang sejajar dengan kebudayaan seni rupa bangsa-bangsa lain. Untuk menanamkan dan menumbuhkan kesadaran tersebut adalah dengan kegiatan-kegiatan apresiasi.

Guru dapat melakukan kegiatan tersebut dengan banyak alternatif pendekatan dan metode pembelajaran.

Perlu ditekankan, bahwa ragam seni rupa nusantara disebut sebagai ragam hias ***tradisional*** karena hidup dan dikembangkan secara turun-temurun sebagai ***tradisi***, baik bentuk maupun nilai-nilai filosofisnya. Ragam hias (ornamen) tradisional nusantara biasanya berfungsi untuk menghias (memperindah) benda-benda pakai (fungsional).

Motif ragam hias tradisional nusantara dikelompokkan menjadi:

1 Motif geometris
   a. Pilin
   b. Pilin ganda
   c. Swastika
   d. Swastika ganda (Jawa: banji)
   e. Kawung
   f. Tumpal, dan sebagainya

2 Motif tumbuhan (flora)
3 Motif binatang (fauna)
4 Motif manusia
5 Motif alam

Gambar 3.1.2. Ragam hias geometris

Gambar 3.1.3. Ragam hias motif tumbuhan Sirih Gadang dari Jambi
Sumber: Indonesia Kaya

Gambar 3.1.4. Ragam hias motif binatang dari Papua

G. Prosedur Kegiatan

1. **Kegiatan pengenalan sejarah perkembangan ragam hias Nusantara**
   a. Guru menyampaikan materi tentang asal mula nenek moyang kita dari migrasi penduduk dari Yunan di zaman pleistosen hingga zaman-zaman berikutnya.
   b. Guru menyampaikan informasi tentang temuan benda-benda fungsional sebagai bukti manusia zaman itu juga sudah mengenal teknologi sebagai alat untuk pemenuhan kebutuhan hidup mereka, meski masih sangat sederhana.
2. **Kegiatan pemahaman fungsi ragam hias Nusantara**
   a. Guru menanyakan kepada siswa: “Mengapa manusia zaman dulu menghias benda-benda fungsional mereka?”
   b. Guru mengajak kelas berdiskusi hingga pada satu kesimpulan jawaban bahwa manusia zaman dulu menghiasi benda-benda fungsionalnya karena pada dasarnya setiap manusia menyukai keindahan. Sementara benda-benda yang dibuat manusia saat itu baru benda-benda fungsional untuk sebagai alat kehidupan.
3. **Kegiatan indentifikasi ragam hias Nusantara**
   a. Guru meminta siswa membentuk kelompok kerja yang anggotanya terdiri dari 3 – 4 siswa.
   b. Guru memberikan tugas proyek kepada kelompok (lihat penugasan di bagian asesmen/penilaian).
   c. Guru memberitahu bahwa pada akhir pembelajaran kelompok harus menularkan pengalamannya kepada teman-teman sekelas.
4. **Kegiatan apresiasi ragam hias nusantara**
   Dilakukan dengan presentasi dan diskusi di kelas

H. Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif ini bersifat kontekstual menyesuaikan kondisi dan sumber daya yang ada di sekolah masing-masing. Karena itu Kegiatan alternatif bersifat kondisional dan pilihan, diserahkan kepada Guru yang mengetahui dan memahami kondisi sekolah masing-masing. Yang terpenting siswa mendapatkan hak-haknya untuk memperoleh pemahaman mengenai ragam hias Nusantara.

Di dalam konteks Subunit ini, jika di daerah ada museum atau pusat-pusat kerajinan tradisional, siswa dapat diajak melihat secara langsung jenis-jenis ragam hias tradisional yang ada di daerah.

I. Asesmen/Penilaian

1. **Bentuk Soal:**

   Kerjakan tugas berikut ini;

   a. Buatlah kelompok kerja dengan anggota 3-4 orang

   b. Buatlah identifikasi motif-motif ragam hias tradisional nusantara.

   c. Gunakan berbagai sumber yang dapat kalian gunakan, seperti sumber di internet, museum, galeri, perpustakaan, media massa, dan sebagainya.

   d. Buat laporan dengan isi:

      1) Identitas

         a) Mata Pelajaran

         b) Kelas

         c) Kelompok

         d) Nama anggota kelompok

         e) Tanggal membuat laporan

      2) Hasil Identifikasi/nama ragam hias tradisional Nusantara

      3) Sumber belajar/referensi

   e. Presentasikan hasil laporan di depan kelas.

      Guru membimbing kelompok untuk melakukan presentasi laporan.

2. **Bentuk dan Kriteria Penilaian**
   a. **Bentuk penilaian:** Tugas Proyek
   b. **Rubrik penilaian**

Rubrik Penilaian Laporan

Aspek yang dinilai	Kriteria Nilai				Kriteria
	4	3	2	1	
Jumlah ragam hias yang diindentifikasi	Lebih dari 5 ragam hias.	5 ragam hias	3 - 4 ragam hias	Kurang dari 3 ragam hias	
Jumlah sumber belajar	Lebih dari 4 sumber	3 sumber	2 sumber	1 sumber	

Keterangan:

4 : A : sangat memenuhi standar
3 : B : memenuhi standar
2 : C : menuju standar
1 : D : tidak memenuhi standar

Rubrik Penilaian Presentasi

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
1.	Sikap saat penyampaian				
2.	Percaya diri				
3.	Kosa kata				

Kriteria skor:

4 : Sangat baik : sangat memenuhi standar
3 : Baik : memenuhi standar
2 : Cukup : masih butuh bimbingan
1 : kurang : kurang, perlu penangan khusus

Contoh Format Laporan:

Laporan Kerja Kelompok

Mata Pelajaran : ....
Kelas : ....
Kelompok : ....
Anggota Kelompok : ....
Tanggal : ....

Isi Laporan:

No.	Motif (berisi gambar motif)	Nama Ragam Hias	Sumber
1.			
2.			
3.			
...			

J. Daftar Pertanyaan *(Questioning)* Nontes

Pertanyaan-pertanyaan esensial berikut bisa digunakan sebagai bahan asesmen nontes oleh Guru *(asessment for learning* dan *asessment as learning)* dan bahan refleksi siswa. Pertanyaan-pertanyaan bersifat opsional, Guru tidak harus menanyakan semuanya, namun boleh memilih pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan kondisi di lapangan. Bahkan, Guru sangat disarankan menyusun pertanyaan sendiri yang sesuai dengan kebutuhannya.

1. Apakah yang dimaksud dengan ragam hias tradisional Nusantara?
2. Mengapa ragam hias tradisional Nusantara disebut sebagai budaya seni rupa tertua di Indonesia?
3. Sejak kapan ragam hias Nusantara dikenal bangsa Indonesia?
4. Apakah yang dimaksud dengan budaya Dong Son?

5. Pada kebudayaan zaman apakah Dong Son mulai dikenal di nusantara?
6. Apa fungsi ragam hias tradisional bagi nenek moyang kita dan bagi kita yang hidup pada zaman sekarang?
7. Mengapa ragam hias nusantara disebut sebagai budaya seni rupa tradisional?
8. Mengapa ragam hias suatu daerah ada yang sama dengan ragam hias dari daerah lain?
9. Sebutkan motif ragam hias tradisional Nusantara berdasar bentuknya!
10. Sebutkan contoh-contoh motif ragam hias geometris!

K. Umpan balik

Guru secara transparan dan terukur menyampaikan hasil observasi dan penilaian, baik yang bersifat nontes maupun formatif, kepada siswa sebagai umpan balik. Tujuannya adalah sebagai informasi untuk mengembangkan kemampuan bagi siswa yang menonjol dan memperbaiki kompetensi dan strategi pembelajaran bagi siswa yang mengalami kesulitan.

L. Pengayaan

Pengayaan dilakukan secara kontekstual opsional. Artinya pengayaan disesuaikan masing-masing locus *(tempat),* karena beragamnya ketersediaan sumber daya di masing-masing daerah. Bagi daerah-daerah perkotaan, yang sumber daya tersedia, bisa melakukan kegiatan pengayaan berbasis internet atau ke galeri-galeri. Namun, untuk daerah-daerah yang belum memiliki sumber daya jaringan internet baik, bisa menggunakan perpustakaan, museum, perajin lokal, atau sumber daya lainnya yang tersedia sebagai sumber belajar. Buku-buku di dalam Daftar Referensi juga bisa digunakan sebagai sumber. Siswa juga dapat melihat pada situs-situs di internet dengan kata kunci: **ragam hias Nusantara.**

M. Refleksi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

1. Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
2. Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
3. Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
4. Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
5. Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?
6. Apakah tujuan pembelajaran (Capaian Kompetensi) tercapai?

N. Daftar Referensi

Aryo, Sunaryo.2009. *Ornamen Nusantara, Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia.*(Cetakan ke-3) Semarang: DAHARA PRIZE. ISBN: 979-501-604-0

Van der Hoop. 1949. *Indonesche Koninklijk*. Bataviaasch Genotschap van Kunsten en Wetenschappen

Van Roojen, Pepin.1998.*Indonesian Ornamental Design*. Apepin Press Design Book

Subunit 3.2: Membandingkan 2 Karya Seni Rupa Seniman Indonesia

Waktu: 6 jam pelajaran

A. Deskripsi Subunit

Di bagian awal kita telah mengenal definisi dan pengertian apresiasi dalam seni rupa. Intinya, apresiasi adalah penghargaan terhadap karya seni rupa dengan cara menghayati sekaligus memberi evaluasi dan kritik tanpa kehilangan rasa simpati terhadap karya tersebut. Untuk dapat mencapai kompetensi apresiatif tersebut siswa butuh latihan keterampilan menganalisis karya seni rupa, sebagai bagian pengalaman artistik mereka.

Pada pembelajaran Subunit 3.2 ini siswa akan diajak membandingkan karya 2 seniman Indonesia. Untuk mencapai pada tahap membandingkan karya siswa akan diajak membekali diri dengan pengetahuan tentang sejarah dan tokoh-tokoh seniman seni rupa Indonesia, jenis karya-karya seni rupa Indonesia, dan karakteristik karya masing-masing seniman. Sejarah seni rupa Indonesia adalah bentuk pembabagan perkembangan Seni Rupa Indonesia Modern, yaitu: 1) masa Perintisan (Masa Raden Saleh); 2) periode Indonesia Jelita/*Indie Mooi* (masa Basuki Abdullah, dkk), 3) masa Cita Nasional (masa S. Sudjojono dkk), 4) masa Pendudukan Jepang *(Keimin Bunka Shidoso)*, 5) masa Sesudah Kemerdekaan, 6 masa Pendidkan Formal, 7) masa Seni Rupa Baru di Indonesia. Tentu tidak semua materi di atas diberikan kepada siswa. Selain luasnya cakupan materi, juga mempertimbangkan usia perkembangan siswa. Guru memberikan materi yang relevan saja. Bisa hanya memperkenalkan beberapa seniman saja.

Tujuan pembelajaran apresiatif adalah untuk menumbuhkan kesadaran adanya keberagaman dalam karya seni rupa, termasuk karya-karya seniman Indonesia. Keberagaman tersebut akan kita mulai dengan mengenalkan perbedaan dari elemen terkecil, yaitu seniman. Maka, di dalam materi apresiasi ini siswa diberikan latihan keterampilan menganilisis karya dari berbagai aspek, seperti: ide/gagasan, tema (pesan moral) yang terkandung, unsur-unsur seni rupanya, prinsip-prinsipnya, medium yang digunakan, teknik pengekspresian, tahun pembuatan, dan sebagainya.

Kata kunci: perbedaan, menghargai, karya seni rupa, seniman Indonesia

Gambar 3.1.1 Peta Konsep

B. **Pendekatan:** inkuiri dan proses

C. **Media (alat dan bahan):** contoh-contoh karya, literatur

D. Kosa Kata Seni Rupa

1. **Apresiasi** : proses evaluasi atau penghargaan positif yang diserahkan seseorang terhadap sebuah karya.
2. **Karya** : suatu pekerjaan yang dilaksanakan manusia dan membuahkan hasil.
3. **Medium**: bahan untuk berkarya seni rupa
4. ***Indie Mooi***: Indonesia Jelita, seni rupa zaman penjajahan Belanja (kolonial)
5. ***Keimin Bunka Sidhoso***: kegiatan seniman zaman pendudukan Jepang di Indonesia

Gambar 3.2.2. Raden Saleh tokoh masa perintisan seni lukis Indonesia
Sumber: Koleksi *Prentenkabinet Universiteit Leiden*

E. Tujuan Pembelajaran (CP)

Setelah pembelajaran siswa mampu:
1. Menganalisis pembabagan sejarah seni rupa Indonesia Modern.
2. Menyebutkan tokoh-tokoh seni rupa modern.
3. Menyebutkan judul-judul karya seni rupa seniman Indonesia.
4. Menganalisis proses tahapan penciptaan karya seni rupa.
5. Menganalisis perbedaan karya seni rupa 2 seniman Indonesia.

F. Persiapan Guru

1. Guru menyiapkan materi sejarah seni rupa Indonesia, tokoh-tokoh seni rupa modern Indonesia, tahapan proses penciptaan karya seni rupa, dan karakter karya seniman-seniman seni rupa Indonesia. Guru dapat mencari sumber-sumber pengetahuan dari berbagai situs di internet.
2. Guru menggunakan pendekatan inkuiri dan proses dengan mengajak siswa berdiskusi atas pertanyaan Guru: "Bagaimanakah proses penciptaan suatu karya seni lukis oleh seniman?" Dengan pertanyaan tersebut siswa diajak menggali lebih dalam tentang aspek-aspek yang mempengaruhi proses kreatif atau proses artistik seperti ide (konsep), pengolahan konsep, dan tahap visualisasi ide. Pembelajaran juga bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam keterampilan proses, seperti mengamati, berhipotesis, merencanakan, menafsirkan, dan mengomunikasikan. Dengan pendekatan inkuiri dan proses siswa dikembangkan daya nalar dan daya analisis dalam membentuk cara berpikir kritis dan sikap memiliki empati. Lebih jauh
3. Guru lebih jauh memotivasi siswa untuk mempelajari tentang daya ungkap (ekspresi) seniman dan pemilihan media berekspresi. Dengan pemahaman tentang proses kreatif dan aspek-aspek yang memengaruhi itu siswa diajak bersikap kritis dengan mengasah kemampuan analitik, yaitu mengidentifikasi karya-karya seni rupa (lukis) yang ditemui.

4. Sesuai tahap tugas perkembangan siswa Fase D kemampuan analisis membandingkan dua karya seniman Indonesia berbentuk sederhana, yaitu hanya membandingkan unsur dan prinsip yang diketahui siswa. Penekanan penilaian adalah pada bentuk laporan yang disusun siswa sebagai presentasi kemampuan analitik siswa. Tugas diberikan secara kelompok untuk mengembangkan sikap kerjasama, menghargai perbedaan pendapat, gotong royong, dan cara menyampaikan pendapat. Untuk itu guru dapat memberi contoh ***form* laporan** yang sederhana yang berisi:

   1 **Tahap Persiapan**

   Perencanaan, yang berisi:

   a. jenis karya yang akan dibandingkan,

   b. sumber data

   c. waktu pengambilan data

   2 **Tahap Pelaksanaan**

   a. Pengumpulan Data, berisi:

      1) Judul karya

      2) Bentuk/jenis karya

      3) Nama seniman

      4) Tahun penciptaan

      5) Gaya/aliran karya

      6) Media yang digunakan

      7) Pesan yang terkandung

   b. Pengolahan Data, berisi perbandingan 2 karya dari unsur-unsur di atas

   3 **Tahap Penarikan Kesimpulan**

   Berisi hasil perbandingan karya dua seniman Indonesia.

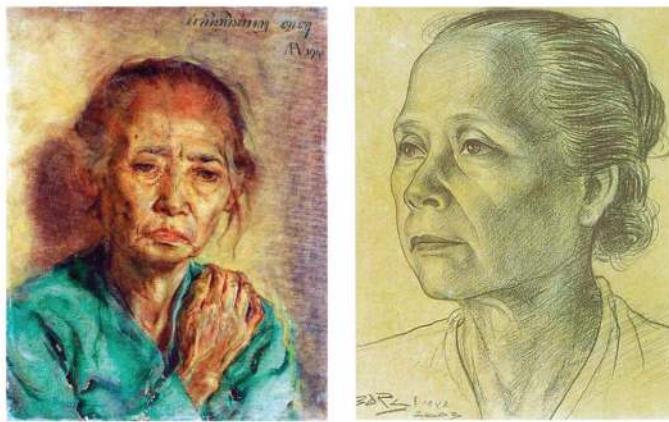
Penilaian pembelajaran unit ini menggunakan tugas proyek tentang perbandingan dua gaya, seniman, budaya atau era yang berbeda.

Gambar 3.2.3. Basuki Abdullah
Sumber: http://museumbasoekiabdullah.or.id/en/

Gambar 3.2.4. Affandi, S. Sudjojono, dan Basuki Abdullah
Tiga Tokoh Seni Rupa Indonesia Modern
Sumber: affandi.org

PROSEDUR

G. Prosedur Kegiatan

1. **Pengenalan sejarah perkembangan seni rupa Indonesia Modern.**
   Guru menyampaikan secara singkat perkembangan (tahapan) seni rupa Indonesia Modern dan tokoh-tokohnya:
   a. Masa Perintisan (masa Raden Saleh Syarif Bustaman)
   b. Masa *Indie Mooi* (masa kolonial, Basuki Abdullah)
   c. Masa Cita Nasional (zaman perjuangan)
   d. Masa Pendudukan Jepang
   e. Masa Sesudah Kemerdekaan
   f. Masa Pendidikan Formal

2. **Proses penciptaan karya seni**
    a. Guru menyampaikan materi proses penciptaan karya seni rupa,
    b. Tahap menemukan ide/gagasan,
    c. Tahap pengembangan atau mengolah ide/gagasan menjadi tema/pesan,
    d. Tahap merealisasikan ide/gagasan (visualisasi/ekspresi)
        1) Pemilihan medium
        2) Pemilihan teknik

3. **Menganalisis perbedaan karya dua seniman Indonesia**
    a. Guru menanyakan kepada siswa apakah ada siswa yang pernah menyaksikan langsung proses penciptaan seniman lukis atau seni rupa melakukan kerja seninya (berkarya)?
    b. Guru bertanya: Bagaimanakah proses penciptaan suatu karya seni lukis oleh seniman?
    c. Guru menanyakan apa kira-kira yang mendorong (motivasi) seorang seniman menciptakan karya seni?
    d. Guru menyampaikan bahwa proses penciptaan karya seni rupa oleh seniman disebut proses kreatif atau proses artistik.
    e. Guru menginformasikan kepada siswa bahwa ada tiga tahap penciptaan karya seni, yaitu 1) tahap penemuan ide atau gagasan, 2) tahap pengembangan ide (gagasan), 3) tahap visualisasi/realisasi (mewujudkan) ide atau gagasan ke dalam bentuk karya seni melalui teknik dan media yang relevan.
    f. Guru menyampaikan kepada siswa, bahwa dalam proses penciptaan seorang seniman satu dengan seniman lainnya berbeda baik dalam pengolahan ide, teknik, pemilihan media, atau cara berekspresi. Oleh karena itu karya seni rupa disebut memiliki sifat subjektif dan individual. Dan oleh sebab itu setiap karya seni bersifat unik. Unik artinya satu dengan yang lainnya berbeda.
    g. Guru mengajak membahasnya dengan cara berdiskusi maksud kata subjektif dan individual. Subjektif artinya perwujudan (realisasi) ide/gagasan, cara seniman mengekspresikan karya, teknik yang digunakan berekspresi, pemilihan media,

dan teknik berekspresi merupakan subjektifitas seniman pribadi. Demikian pula sifat subjektifitas sebuah karya seni juga terletak pada penafsiran atas kandungan suatu karya seni itu tergantung pemahaman, wawasan, pengalaman, dan interpretasi seseorang yang mengamatinya. Sehingga penafsiran seorang bisa saja berbeda, bahkan dengan seniman pencipta karya tersebut.

h. Guru menjelaskan maksud sifat individual pada karya seni bagi seniman penciptanya, bahwa suatu karya seni adalah hasil cipta, rasa, dan karsa pribadi yang berbeda dengan milik orang lain.
i. Guru menjelaskan bahwa beragamnya konsep dan gagasan individual setiap seniman dalam menciptakan karya seni menimbulkan beragamnya corak dan gaya karya seni yang ada.
j. Guru melanjutkan bertanya: Aspek-aspek apakah yang mempengaruhi proses artistik seorang seniman?
k. Guru membantu memberi informasi kepada siswa, bahwa konsep dan gagasan seniman selalu dipengaruhi lingkungan, pengalaman hidup, pandangan hidup, filsafat, dan sebagainya. Konsep dan gagasan tersebut muncul sebagai sebuah respon terhadap apa yang terjadi di sekitar dirinya, seperti apa yang melatarbelakangi tersebut di atas, dan menjadi penyebab munculnya aliran-aliran seni lukis modern.
l. Guru menjelaskan cara mengidentifikasi sebuah karya lukis bisa dilakukan dengan mengidentifikasi nama senimannya, dari negara mana sang seniman, tahun berapa karya dibuat, menggunakan media apa dibuat, berapa ukuran karya, teknik yang digunakan, dan sebagainya.
m. Guru menyampaikan bahwa informasi seniman dan karyanya dapat diperoleh dari sumber-sumber yang terpercaya.

Gambar 3.2.5. Lukisan berjudul "Ibuku" karya Affandi dan Barli
Sumber: Karya Affandi/Galeri Nasional Indonesia/Sari Julia
Ibuku Karya Barli Sasmitawinata pada buku "Titik Sambung" (1996)/ Etnobook/Jim Supangat

H. Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif ini bersifat kontekstual menyesuaikan kondisi dan sumber daya yang ada di sekolah masing-masing. Karena itu kegiatan akternatif bersifat kondisional dan pilihan, diserahkan kepada Guru yang mengetahui dan memahami kondisi sekolah masing-masing. Guru dapat mengajak siswa mencari objek perbandingan di perpustakaan, internet, ke tempat seniman yang ada di daerahnya, atau membandingkan 2 karya temannya.

I. Asesmen/Penilaian

1. Bentuk Soal:

Kerjakan tugas berikut ini:

a. Buatlah kelompok kerja yang terdiri dari 3 – 4 anggota.
b. Buatlah perbandingan karya seni rupa 2 dimensi dari 2 seniman Indonesia yang kalian ketahui.
c. Buatlah laporan tugas secara sederhana, kemudian presentasikan di depan kelas.

2. Bentuk dan Kiteria Penilaian

a. **Bentuk Penilaian**

Dalam pembelajaran ini ada dua jenis penilaian, yaitu:

1) Penilaian nontes, yaitu adalah penilaian yang dilakukan guru pada awal, pertengahan, atau akhir pembelajaran secara lisan yang tujuannya untuk mencari informasi

keberhasilan proses pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan adalah pertanyaan terstruktur atau terprogram, dapat berupa pertanyaan esensial atau pertanyaan instruksional.

2) Penilaian formatif (tes) berupa penilaian hasil belajar. Dalam hal ini berupa tugas proyek secara kelompok

b. **Kriteria Penilaian**

1) **Rubrik Penilaian Laporan**

No.	Aspek	SKOR			
		4	3	2	1
1.	**Cara pengambilan data**	Lebih dari satu sumber data yang kredibel	Dari 1 sumber yang kredibel	Dari sumber data kurang kredibel	Tidak ada sumber data
2.	**Penyajian data**	Judul, nama seniman, bentuk, tahun pembuatan, tema, aliran/ gaya	Judul, nama seniman, bentuk, tahun pembuatan,	Judul, nama seniman, bentuk,	Judul, nama seniman,
3.	**Cara pengambilan kesimpulan**	Memper-timbangkan semua as-pek: judul, nama seni-man, ben-tuk, tahun pembuatan, tema, aliran/ gaya	Mempertimbang-kan aspek judul, nama seniman, bentuk, tema	Mempertim-bangkan aspek judul, nama seniman	Tidak memper-timbang-kan aspek

4.	**Sistematika penulisan laporan**	Lengkap semua tahapan (tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pelaporan)	Hanya 2 tahapan (tahap persiapan, tahap pelaksanaan)	Hanya 1 tahapan	Tidak ada tahapan

2) **Rubrik Penilaian Kerjasama Kelompok**

No.	Aspek yang dinilai	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Pembagian tugas				
2.	Kerjasama dalam menyusun laporan				
3.	Kerjasama dalam presentasi				

Kriteria Nilai:

4 : A : sangat memenuhi standar
3 : B : memenuhi standar
2 : C : menuju standar
1 : D : tidak memenuhi standar

J. Daftar Pertanyaan *(Questioning)* Nontes

Pertanyaan-pertanyaan esensial berikut bisa digunakan sebagai bahan asesmen nontes oleh Guru *(asessment for learning* dan *asessment as learning)* dan bahan refleksi siswa. Pertanyaan-pertanyaan bersifat opsional, Guru tidak harus menanyakan semuanya, namun boleh memilih pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan kondisi di lapangan. Bahkan, Guru sangat disarankan menyusun pertanyaan sendiri yang sesuai dengan kebutuhannya.

1 Apakah yang dimaksud dengan proses penciptaan karya seni rupa?
2 Dapatkah kalian menjelasakan tahapan proses penciptaan karya seni rupa?

3. Setiap karya seni rupa dikatakan memiliki nilai subjektifitas. Apa yang dimaksud?
4. Mengapa karya seni rupa satu seniman dengan seniman lainnya berbeda?
5. Apa pendapat kamu terhadap perbedaan karya-karya setiap seniman?
6. Sebutkan 3 nama pelukis Indonesia yang kamu ketahui dan ciri-ciri (karakter) lukisan masing-masing.

K. Umpan balik

Guru menginformasikan seluruh hasil *asessment for learning* dan *asessment as learning*, serta hasil penilaian proyek kepada siswa secara transparan. Umpan balik ini diharapkan menjadi bahan refleksi bagi siswa.

Guru menggunakan informasi tersebut untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun penanganan siswa yang memiliki minat tinggi untuk mengembangkan potensinya; atau siswa yang mengalami hambatan berkaitan dengan topik pelajaran.

L. Pengayaan:

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik materi ini, Guru dapat menginformasikan kepada siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber. Di antaranya informasi dari dunia maya dengan kata kunci: **sejarah seni rupa Indonesia,** pelukis Indonesia seperti: **Dullah, Hendra Gunawan, Delsy Syamsumar, Barli Sasmitawinata,** dan sebagainya.

M. Refleksi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

1 Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
2 Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
3 Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
4 Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
5 Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?
6 Apakah tujuan pembelajaran tercapai?

N. Daftar Referensi

Bastomi, Suwaji. 1982. *Landasan Berapresiasi Seni Rupa.* Semarang: IKIP Semarang Press

Brent G. Wilson (in B.S. Bloom). 1971. *Evaluation of Learning in Art Education. Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning*. New York: McGraw Hill.pp.502-503

Priyatno, Agus. 2012.*Memahami Seni Rupa.* Medan: UNIMED Press

Soedarso, SP. 1990.*Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni.* Yogyakarta: Dayar Sana

Internet:

http://file.edu/Direktori/FPSD/JUR.PEND.SENI RUPA/195403031991031-YAYA SUKAYA/yaya Bentuk dan Metode.pdf diakses pada 24 Desember 2020 pada jam 15.23.WIB

http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/affandi diakses 28 Januari 2021 jam 19.30 WIB.

Subunit 3.3: Merefleksi Efektifitas Pesan dalam Karya Sendiri

Waktu: 3 jam pelajaran

A. Deskripsi Subunit

Landasan pembelajaran seni rupa melatih siswa dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan, dan medium dari karyanya.

Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolok ukur dalam kegiatan refleksi dimana siswa dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Siswa mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.

Refleksi artinya pantulan, bayangan, atau cerminan. Ketika kita bercermin kita akan melihat pantulan bayangan diri kita dari cermin tersebut. Dari hasil pantulan bayangan di cermin kita bisa melihat keadaan diri kita yang sebenarnya. Kita bisa melihat kelebihan maupun kekurangan diri. Tujuan bercermin adalah untuk melihat diri sendiri dalam rangka menata diri, atau memperbaiki suatu yang mungkin kurang tepat pada diri kita.

Kegiatan refleksi karya sendiri adalah dalam rangka memberi kesadaran hubungan antara pengalaman dengan makna dari berbagai pembelajaran yang telah mereka lalui.

Siswa perlu dilatih kegiatan refleksi untuk mengembangkan sikap rendah hati, mau melakukan introspeksi, dan menerima kritik maupun pendapat dari orang lain. Selain itu pembelajaran mengandung **elemen** merefleksikan, berdampak, pemahaman diri, menghargai karya, dan sebagainya. Dari aspek **Profil Pelajar Pancasila** dan dimensi mandiri dalam bentuk bertanggung jawab atas karyanya, dimensi bernalar kritis dalam bentuk merefleksi pemikiran dan proses berpikir, dimensi bergotong royong dalam bentuk melakukan kegiatan secara bersama-sama, dan sebagainya.

Kata kunci: refleksi, kritis, komentar, kesadaran, pesan dalam karya

Gambar 3.3.1 Peta Konsep

B. **Pendekatan:** inkuiri dan proses

C. **Media (alat dan bahan):** karya siswa, angket, kuisioner

D. Kosa Kata Seni Rupa

1. **Refleksi:** pantulan, melihat kembali yang sudah dilakukan seniman, melihat kembali yang sudah dilakukan dalam kegiatan belajar
2. **Kritis:** mampu melakukan kritik
3. **Efektivitas:** membawa hasil

E. Tujuan Pembelajaran (CP)

Setelah kegiatan pembelajaran selesai siswa mampu:

1. Memberikan penilaian secara objektif terhadap karya orang lain.
2. Melakukan refleksi atas karya sendiri atau orang lain

F. **Persiapan Guru**

Refleksi merupakan salah satu kegiatan pembelajaran, karena itu harus menjadi kegiatan yang terencana. Dalam hal ini Guru harus mampu menciptakan rencana dan situasi yang nyaman bagi siswa. Situasi nyaman artinya siswa mampu melakukan kegiatan reflektif dengan bebas dan perasaan tidak tertekan. Dibutuhkan kemampuan komunikasi yang baik bagi Guru untuk menciptakan suasana yang nyaman tersebut. Kemampuan Guru dalam berkomunikasi dan membangun suasana reflektif penting agar siswa bisa saling berinteraksi dengan nyaman, siswa yang belum mencapai kompetensi tidak merasa rendah diri, namun justru menjadi termotivasi.

Kegiatan refleksi karya siswa dilakukan dengan pameran kelas, yaitu memajang karya-karya siswa di kelas. Karya yang dipajang merupakan hasil pembelajaran yang lalu, yang telah terkumpul dalam portofolio. Siswa-siswa diberi angket/kuisioner yang harus diisi. Angket atau kuisioner dibuat oleh Guru, digandakan, dan dibagikan kepada siswa. Angket berisi pertanyaan-pertanyaan yang berisi penilaian atau pendapat terhadap salah satu karya temannya. Setiap siswa memilih satu karya temannya untuk dinilai. Dengan demikian terjadi penilaian silang. Pada akhir sesi siswa membacakan hasil penilaiannya di depan kelas. Dengan demikian Guru harus menyiapkan format angket atau kuisioner. (Contoh format angket/kuisioner dapat dilihat pada kolom asesmen/penilaian).

Gambar 3.3.2. Kegiatan apresiasi siswa SMP Negeri 1 Tumpang Kab. Malang

Sumber: Rasjoyo (2021)

G. Prosedur Kegiatan

1. **Kegiatan membuat panitia**
   Guru mengarahkan siswa untuk membuat panitia kecil penyelenggaraan pameran kelas.
2. **Kegiatan memajang karya**
   Panitia kecil yang telah terbentuk mengkoordinir pemasangan (pemajangan) karya-karya hasil pembelajaran di ruang kelas.
3. **Kegiatan apresiasi dan refleksi**
   a. Guru membagikan lembaran angket/kuisioner kepada siswa.
   b. Siswa melakukan proses apresiasi karya.
   c. Setelah kegiatan proses apresiasi selesai Guru meminta siswa secara bergiliran membacakan hasil apresiasinya.
   d. Siswa melakukan diskusi dan tukar pendapat terhadap hasil apresiasi.
   e. Siswa memberikan pendapat atas hasil apresiasi teman-temannya terhadap hasil karyanya.

H. Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif ini bersifat kontekstual menyesuaikan kondisi dan sumber daya yang ada di sekolah masing-masing. Karena itu Kegiatan alternatif bersifat kondisional dan pilihan, diserahkan kepada Guru yang mengetahui dan memahami kondisi sekolah masing-masing. Kegiatan tidak harus dilakukan di dalam kelas, namun dapat di ruang lain seperti teras kelas, aula sekolah, di taman, dan sebagainya.

I. Asesmen/Penilaian

1. **Bentuk Soal:**

   Kerjakan tugas-tugas berikut dengan baik dan bertanggung jawab:

   a. Buatlah panitia kecil dipimpin Ketua Kelas.
   b. Selenggarakan pameran kelas dari karya-karya anggota kelas.
   c. Lakukan apresiasi pada salah satu karya temanmu yang kamu pilih.
   d. Lakukan refleksi terhadap karyamu sendiri.

2. **Bentuk Penilaian:** Observasi

Alat Observasi

No.	Nama Siswa	Aktif dalam kegiatan apresiasi karya teman				Mau menerima masukan atas karya sendiri				Cara menyampaikan pendapat			
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
1.													
2.													
3.													
4.													
...													

Skala kualitas nilai:

4 : sangat bagus
3 : bagus
2 : cukup
1 : tidak bagus

Contoh Format Angket/Kuisioner:

DAFTAR ANGKET APRESIASI KARYA SENI RUPA

Nama :
Kelas :
Tanggal :
Karya yang diapresiasi :
Judul :
Karya dari :

Daftar Pertanyaan:

1. Menurut kamu, unsur-unsur seni rupa apa saja yang dominan pada karya yang kamu amati?
   Jawab: ....
   ....
2. Apakah prinsip-prinsip seni rupa sudah diterapkan dalam karya yang kamu amati?
   Jawab: ....
   ....
3. Apakah kamu dapat menangkap dengan jelas pesan yang ada dalam karya yang kamu amati?
   Jawab: ....
   ....
4. Apa saran atau pendapat kamu untuk karya yang kamu amati?
   Jawab: ....
   ....

Tanda tangan

Nama

J. **Daftar Pertanyaan *(Questioning)* Nontes**

1. Dalam kegiatan apresiasi karya seni rupa, apa yang kamu lakukan?
2. Setelah kegiatan apresiasi, apa yang kamu rasakan terhadap karya teman kamu?
3. Apakah kegiatan refleksi ini kamu dapat melihat apa yang harus kamu perbaiki dalam berkarya seni rupa di kemudian hari?

K. **Umpan balik**

Guru menyampaikan kepada siswa, bahwa semua proses apresiasi dan refleksi yang mereka lakukan merupakan umpan balik bagi semua warga kelas, baik siswa dan Guru. Umpan balik tersebut menjadi bahan melakukan perbaikan-perbaikan di kemudian hari.

L. **Pengayaan:**

Bagi siswa yang memiliki minat tinggi terhadap kegiatan semacam ini, dan ingin mengembangkan kemampuan apresiatifnya dapat memperbanyak kegiatan apresiasi dengan melihat karya-karya di media daring, seperti portal Museum Nasional, Galeri Nasional, dan galeri-galeri yang lain.

M. Refleksi Guru

Setelah kegiatan pembelajaran Guru perlu menjawab pertanyaan:

1. Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
2. Apakah saya melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik?
3. Apakah siswa menyukai model pembelajaran yang saya berikan? Kalau tidak apa alasannya?
4. Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa bertambah?
5. Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?
6. Apakah tujuan pembelajaran tercapai?

N. Daftar Referensi

Bastomi, Suwaji Drs. 1982.Landasan Berapresiasi Seni Rupa. Semarang: IKIP Semarang Press

Brent G. Wilson (in B.S. Bloom). 1971. Evaluation of Learning in Art Education. Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning. New York: McGraw Hill.pp.502-503

Priyatno, Agus. 2012.Memahami Seni Rupa. Medan: UNIMED Press

Sumber: Dokumen Rasjoyo (2021)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk SMP Kelas VIII

Penulis : Rasjoyo dan Ahmad Mutohar
ISBN : 978-602-244-621-7 (jil.2)

Unit IV: Berkarya dengan Bahan Alam

Berisi kegiatan-kegiatan pembelajaran tentang kreativitas berkarya menggunakan medium yang tersedia di sekitar siswa, baik bahan alam maupun bahan-bahan bekas pakai serta mengurangi ketergantungan pada medium tertentu dalam kegiatan berkarya seni rupa.

Subunit 1 berisi materi kegiatan mengolah bahan alam menjadi bahan warna. Kegiatan ini bertujuan memberikan siswa pengalaman proses dan berfikir kreatif.

Subunit 2 berisi materi kegiatan berfikir kreatif dan inovatif dalam seni rupa dengan memanfaatkan bahan-bahan yang sudah tidak terpakai menjadi suatu karya baru.

Subunit 3 masih berisi kegiatan kreatif menciptakan karya seni rupa dengan bahan-bahan yang tersedia di alam, seperti daun kering, dahan, biji-bijian, batu-batuan dan sebagainya.

A. Deskripsi Unit

Alam selalu menjadi sumber inspirasi bagi manusia, sebab manusia adalah bagian dari alam. Maka pemilihan tema unit 4 Berkarya dengan Bahan Alam esensinya adalah ingin membawa siswa pada kesadaran konsep filosofi *back to nature* atau kembali ke alam. Sebagai langkah teknisnya unit ini berisi kegiatan-kegiatan pembelajaran yang mengajak siswa untuk mengeksplorasi budaya seni rupa berbasis alam, mengeksplorasi bahan alam sebagai bahan warna alternatif (manipulatif), sekaligus mengeksplorasi kreativitas siswa berkarya seni rupa dengan bahan alam yang ada di lingkungan sekitarnya.

Secara teknis materi sub-sub unit dalam unit ini adalah pengembangan pembelajaran tentang komposisi seni rupa dengan pendekatan yang lebih **kontekstual**, yaitu menggunakan medium yang ada di lingkungan sekitar siswa. Unit pembelajaran 4 terdiri dari 3 subunit, yaitu: subunit 4.1. mengenal dan mengolah bahan warna dari bahan alam, subunit 4.2. membuat hiasan dinding dengan bahan daun kering, dan subunit 4.3. membuat karya seni rupa sederhana dari bahan daur ulang.

Subunit 4.1, selain mengundang siswa untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dalam menciptakan bahan alternatif juga memberikan kesadaran akan lingkungan dan konsep *back to nature* sebagai isu global menghadapi pemanasan global *(global warming)* atau sekarang juga disebut sebagai "adaptasi perubahan iklim". Dimensi kesadaran kebhinekaan global ini juga menjadi tujuan pembelajaran subunit ini. Subunit 4.2 mengundang siswa untuk mengeksplorasi kemampuan tentang komposisi seni rupa dua dimensi dan mengolah bahan. Latihan keterampilan membuat komposisi merupakan pengembangan, pendalaman, serta pengaplikasian pelajaran kelas 7 tentang unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa dengan bahan alam dari bahan yang mudah dan murah.

Subunit 4.3 mengundang siswa untuk mengeksplorasi kreativitas, menciptakan benda baru berbentuk karya seni rupa dari bahan-bahan yang tidak terpakai. Latihan-latihan keterampilan ini menciptakan barang baru ini merupakan pembelajaran bermakna bagi siswa, melatih siswa berpikir kritis, kreatif, berakhlak pada alam, dan mandiri, yang merupakan dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila.

Kata kunci: bahan alam, warna alternatif, daur ulang, komposisi

B. **Keterhubungan dengan materi sebelumnya:**

Pada pembelajaran kelas 7 Unit 1 telah disajikan materi tentang komposisi seni rupa kepada siswa. Unit 3 siswa kelas 7 juga telah diberi materi mengenali diri dan menyampaikannya melalui bahasa gambar (*personal branding*). Pada unit 4 siswa kelas 7 sudah diajarkan mengamati, menemukan, dan memecahkan permasalahan di sekitar sekolah dengan cara berpikir dan bekerja artistik. Dengan demikian siswa telah memiliki bekal keterampilan memilih atau menggabungkan bahan, teknik, proses atau teknologi yang sesuai untuk keperluan berkarya seni dan berpikir artistik. Di luar itu ada hal baru yang akan dipelajari siswa, yaitu memanipulasi bahan, berkarya seni rupa dengan mencari bahan-bahan alternatif yang ada di lingkungan sekitarnya. Mencari bahan alternatif tersebut merupakan salah satu implementasi dari sikap berpikir kreatif, bekerja secara kreatif, dan bekerja dengan artistik seperti seniman, yang menjadi tujuan dari pendidikan seni rupa.

C. **Dimensi Profil Pelajar Pancasila:**

Dalam kegiatan pembelajaran unit ini siswa diundang terlibat langsung dengan alam. Dengan demikian siswa memiliki dimensi **akhlak kepada alam** sebagai imbas nyata pembelajaran dengan alam. Selanjutnya siswa bisa menjaga dan memanfaatkannya secara bijak. Pemilihan strategi penilaian dengan kerja kelompok diharapkan dapat menumbuhkan sikap **bergotong royong**, mampu menghormati pendapat orang lain, bergaul dalam perbedaan, dan sebagainya. Latihan mencari, menganalisis, bereksperimen diaharapkan meningkatkan dimensi **kemandirian** maupun dimensi **kreatif**. Aplikasi berkembangnya dimensi-dimensi tersebut dapat teridentifikasi keberanian meningkatkan kemampuan dalam mengembangkan gagasan untuk mencoba dan membuat kombinasi yang baru, menumbuhkan rasa percaya diri akan keputusannya sendiri dan dapat menerima perbedaan dalam berbagai segi kehidupan, dan lain-lain. Penugasan proyek memberi ruang yang luas untuk menumbuhkan dimensi **berpikir kritis**, dan pada akhirnya dengan memberi kesadaran akan ruang dan kehidupan sosial. Diharapkan pembelajaran ini menumbuhkan dimensi **kebhinekaan global**.

Subunit 4.1: Mengenal Dan Mengolah Bahan Warna Alam

Waktu: 2 pertemuan x 3 jam pelajaran

A. Deskripsi Subunit

Sebelum warna sintetis ditemukan, manusia menggunakan warna alam untuk memenuhi kebutuhannya. Warna alam adalah warna yang dibuat dari bahan alam. Bukti penggunaan warna alam oleh nenek moyang kita dapat kita jumpai pada temuan-temuan arkeologi. Salah satu bukti itu adalah warna-warna pada dinding di gua Leang Pattae di Maros Kalimantan. Maka, jika sekarang kita mempelajari warna alam, sesungguhnya kita menggali nilai-nilai budaya seni rupa zaman dahulu. Nenek moyang kita juga menggunakan warna alam pada pakaian, namun karena sifat material pakaian yang mudah rusak menyebabkan jarang ditemukan benda peninggalannnya.

Pada pembelajaran Subunit 4.1 ini, materi yang diajarkan meliputi pengenalan dan pengolahan bahan warna alam yang dapat diaplikasikan untuk melukis di atas kertas. Jadi kita akan membatasi aplikasi di atas kertas. Dengan demikian kegiatan yang akan dilakukan siswa adalah melakukan eksperimen membuat bahan pewarna alam untuk melukis di atas kertas.

Secara mendasar ada 3 kegiatan yang harus dilakukan siswa secara kelompok, yaitu:

1. Menentukan beberapa bahan alam untuk percobaan.
2. Melakukan eksperimen membuat ekstrak bahan warna dari bahan alam yang telah ditentukan.
3. Mengidentifikasi hasil warna dari ekstrak yang dibuat.

Secara umum bahan alam untuk warna dikelompokkan menjadi:

1. daun, bunga, dan buah
2. akar, umbi, dan rimpang
3. kulit kayu, batang, dan biji

Gambar 4.1.1. Peta Konsep

B. Kosa Kata Seni Rupa

1. **Ekstrak:** kentalan, sari, pati
2. **Sintetis:** buatan, tiruan
3. **Eksperimen:** percobaan
4. **Rimpang:** umbi yang bercabang seperti tangan
5. **Aplikasi:** terap, pakai

C. Pendekatan

Pada pembelajaran materi ini, guru menggunakan pendekatan proses kreatif. Dengan pendekatan proses kreatif, maka kegiatan pembelajaran akan berorientasi pada proses, di antaranya memberikan kesempatan kepada siswa menghayati proses penemuan atau penyusunan konsep komposisi sebagai keterampilan proses. Dengan demikian siswa dapat mengembangkan daya pikir dan kemampuan psikomotoriknya secara bersamaan. Dengan demikian asesmen pembelajaran yang dinilai adalah proses yang mencakup kebenaran cara kerja, ketelitian, keuletan, kreativitas, dan sebagainya. Tujuan utama digunakannya pendekatan proses adalah mengembangkan kemampuan proses pada siswa, seperti mengamati, berhipotesis, merencanakan, menafsirkan dan mengomunikasikan karya lewat warna alam.

D. Media (Alat dan Bahan)

1. **Alat:** wadah untuk pelumatan bahan alam, penyaringan, wadah menyimpan ekstrak kering, kuas kecil, dan palet cat air
2. **Bahan:** kertas gambar, minyak zaitun (atau bahan lain yang memiliki fungsi sama)

E. Tujuan Pembelajaran (CP)

Pada akhir pembelajaran siswa mampu:

1. Menjelaskan warna sebagai unsur komposisi seni rupa.
2. Mengidentifikasi jenis bahan alam yang dapat digunakan sebagai bahan warna.
3. Merencanakan proyek eksperimen pengolahan bahan warna dari bahan alam yang telah ditentukan.
4. Mengolah bahan alam yang telah ditentukan menjadi ekstrak.
5. Mengaplikasi penggunaan pewarna alami dalam pembuatan karya di atas kertas.

F. Persiapan Guru

Sebelum membuat persiapan mengajar, guru harus memiliki pengetahuan tentang bahan alam sebagai salah satu bahan yang dapat diolah menjadi bahan baru dalam membuat karya seni rupa dan memilih materi yang akan menjadi sasaran capaian pembelajaran.

Substansi materi pada subunit ini dalam konteks pengajaran seni rupa adalah membahas tentang unsur warna. Karena itu sebelum masuk ke pokok materi ada baiknya Guru memberikan materi konsep warna sebagai salah satu unsur komposisi seni rupa. Guru mengenalkan jenis-jenis bahan warna dan berbagai karakter masing-masing bahan warna yang diajarkan. Sebisa mungkin Guru dapat menginspirasi siswa menggunakan bahan-bahan warna alternatif sebagai langkah memutus ketergantungan siswa terhadap bahan warna konvensional (pabrikan). Langkah ini penting dalam rangka mengembangkan cara berpikir kreatif dan inovatif.

Selanjutnya membuat persiapan mengajar dengan menyusun RPP yang meliputi alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi ajar, langkah-langkah pembelajaran, alat dan sumber bahan, serta perangkat penilaian pembelajaran. Pemilihan materi pengolahan bahan alam menjadi pewarna disesuaikan dengan kondisi setempat dengan memperhatikan kearifan lokal. Sedangkan para siswa dikondisikan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk praktik membuat pewarna alami. Untuk pembelajaran ini siswa akan diajak mengenal bahan pewarna alam dengan 4 jenis bahan yang mudah didapat, yaitu, a) kopi, b) cabai merah c) kunyit, d) daun suji, e) indigofera (Sunda: *tarum*, Jawa: *tom*).

Guru menyiapkan informasi langkah-langkah pengolahan bahan alam menjadi pewarna untuk eksplorasi di atas kertas yaitu melalui proses ekstrak warna dengan pengendapan.

1. Bahan dari daun, bunga, dan buah melalui penghancuran (pelumatan) dengan blender atau alat lain.
2. Pelumatan untuk bahan dari umbi, atau rimpang seperti kunyit, dapat dilakukan dengan diparut (diserut).
3. Bahan yang sudah lumat dicampur dengan air dan diremas-remas hingga pigmen warna keluar.
4. Biarkan campuran selama semalam hingga mengendap.
5. Buang air yang jernih dengan hati-hati, sisakan endapan bahan.
6. Keringkan endapan bahan dengan dijemur atau diangin-anginkan, karena endapan tersebut yang akan digunakan sebagai bahan warna untuk melukis.
7. Sebagai bahan perekat warna pada kertas digunakan minyak zaitun. Caranya campurkan sedikit minyak zaitun dengan serbuk warna yang telah dibuat. Jika tidak ada minyak zaitun dapat menggunakan bahan lain yang memiliki sifat jernih (agar tidak mengubah warna) dan mempunyai fungsi yang sama.

Gambar 4.1.2. Bahan warna alam kunyit, mengkudu, dan daun pandan suji

Sumber: Rasjoyo (2021)

Prosedur Kegiatan

1. **Kegiatan memperdalam tentang unsur-unsur komposisi seni rupa.**
   a. Guru melakukan apersepsi tentang unsur-unsur komposisi seni rupa.
   b. Guru mengajak siswa membahas unsur warna, jenis bahan warna, dan karakter masing-masing bahan warna.
   c. Guru memotivasi siswa untuk tidak tergantung pada bahan warna tertentu dalam kegiatan berseni rupa serta mengajak mencari bahan warna alternatif.
2. **Kegitaan merencanakan dan menentukan beberapa bahan untuk percobaan.**
   a. Guru menjelaskan topik bahan alam yang bisa menghasilkan warna.
   b. Guru menyampaikan beberapa contoh batik.
   c. Guru mengajukan pertanyaan pancingan tentang kemungkinan melukis di atas kertas dengan pewarnaan dari bahan alam.
   d. Guru mengajak siswa merancang percobaan.
   e. Guru meminta siswa membuat kelompok kerja yang terdiri dari 4 – 5 anggota.
   f. Guru menentukan 5 jenis bahan alam sebagai objek percobaan, yaitu kopi, cabai merah, kunyit, daun pandan suji, dan indigofera.
3. **Kegiatan melakukan eksperimen membuat ekstrak bahan warna dari bahan alam yang telah ditentukan.**
   a. Guru menyampaikan langkah-langkah percobaan pada setiap bahan. (Lampiran 1)
   b. Guru memerintahkan siswa melakukan tugas proyek sesuai langkah-langkah yang telah dibicarakan.

4. **Kegiatan aplikasi hasil**
   a. Guru meminta siswa (kelompok) membuat sketsa gambar di atas kertas gambar putih.
   b. Guru meminta siswa (kelompok) mewarnai sketsa dengan ekstrak warna yang dibuat dengan bantuan pengencer minyak zaitun atau jenis minyak lain yang tersedia.

5. **Memresentasikan hasil warna dari ekstrak yang dibuat.**
   a. Guru meminta kelompok mempresentasikan hasil percobaan di depan kelas.
   b. Guru meminta siswa menanggapi hasil kelompok lain.
   c. Guru meminta siswa menuliskan kesimpulan hasil percobaan yang dipresentasikan.

Gambar 4.1.3. Lukisan ampas kopi berjudul *Swan with Chick* karya Georgeta Blanaru
pixels.com/Georgeta Blanaru

H. Kegiatan Alternatif

Jika bahan-bahan dalam objek instruksional (pembelajaran) yang ada dalam buku ini tidak tersedia, dapat diganti dengan bahan alam lain, misalnya dengan bahan mineral alami, batu-batuan, getah, dan sebagainya. Pastikan siswa memperoleh pengalaman proses membuat ekstrak warna dan mengalami warna alam.

I. Asesmen/Penilaian

1. Bentuk penilaian

a. Penilaian yang dilakukan meliputi penilaian nontes dan formatif. Penilaian nontes berbentuk *asessment for learning* dan *asessment as learning* untuk menilai proses pembelajaran sedangkan penilaian formatif untuk menilai hasil pembelajaran.

b. Penilaian formatif berupa tugas proyek. Tujuan penilaian formatif untuk memperoleh pengalaman proses yang meliputi kebenaran cara kerja, ketelitian, keakuratan, keuletan dalam bekerja. Maka yang dinilai adalah aspek proses.

2. Bentuk Soal Formatif

a. Buatlah kelompok kerja dengan anggota 4 – 5 orang.

b. Buatlah ekstraksi bahan warna alam kopi, cabai merah, kunyit, daun pandan suji, dan indigofera dengan prosedur yang telah dipelajari.

c. Aplikasikan hasil ekstrak bahan warna alam di atas kertas.

d. Presentasikan hasilnya di depan kelas.

3. Rubrik Penilaian

a. **Rubrik penilaian proses**

Aspek	Skor				Nilai
	4	3	2	1	
Kebenaran Cara kerja	Seluruh tahapan prosedur membuat ekstrak sudah sesuai dengan petunjuk	Sebagian besar tahapan prosedur membuat ekstrak sudah sesuai dengan petunjuk	Sebagian tahapan prosedur membuat ekstrak sudah sesuai dengan petunjuk	Sebagian besar tahapan prosedur membuat ekstrak tidak sesuai dengan petunjuk	

Ketelitian	Sangat teliti dalam mengerjakan proyek	Teliti dalam mengerjakan proyek	Cukup teliti dalam mengerjakan proyek	Kurag teliti dalam mengerjakan proyek	
Keakuratan	Sangat akurat dalam mem-buat per-bandingan bahan-bahan	Akurat dalam membuat perbandingan bahan-bahan	Cukup akurat dalam membuat perbandingan bahan-bahan	Kurang akurat dalam membuat perbandingan bahan-bahan	

Kriteria Skor
4 : A : sangat memenuhi standar
3 : B : memenuhi standar
2 : C : menuju standar
1 : D : kurang dari standar

b. **Rubrik Hasil (Presentasi)**

Aspek yang dinilai	Nilai			
	4	3	2	1
Kekompakan/kerjasama				
Penggunaan Kosa kata				
Kelengkapan Laporan				

Kriteria Nilai
4 : sangat baik
3 : baik
2 : cukup
1 : kzurang

Contoh Format Aplikasi Eksperimen Warna:

1	2	3
Warna hasil Percobaan	Warna hasil percobaan	Warna hasil percobaan
Bahan: kopi	Bahan: cabai merah	Bahan: kunyit

4	5	6
Warna hasil Percobaan	Warna hasil Percobaan	Warna hasil Percobaan
Bahan: daun suji	Bahan: indigofera	Bahan alam lain

Keterangan:

Kolom warna hasil percobaan dibuat dengan tempelan warna hasil percobaan yang telah dioleskan pada kertas gambar, kemudian setelah kering dipotong dengan ukuran selebar kolom yang tersedia.

J. Umpan Balik

1. Guru menginformasikan seluruh hasil *asessment for learning* dan *asessment as learning*, serta hasil penilaian praktik dan hasil karya kepada siswa secara transparan. Umpan balik ini diharapkan menjadi bahan refleksi *(self asessment)* bagi siswa.
2. Guru menggunakan informasi tersebut untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun penanganan siswa yang memiliki minat tinggi untuk mengembangkan potensinya; atau siswa yang mengalami hambatan berkaitan dengan topik pelajaran.

K. Pengayaan:

Dilakukan dengan memberi informasi tambahan bagi siswa yang memiliki minat tinggi untuk mengembangkan dan mengeksplorasi kompetensi dari topik materi yang dibahas.

Informasi isi materi dapat mengambil dari berbagai sumber, antara lain dari sumber daftar pustaka, dari buku perpustakaan sekolah atau sumber dari media massa yang ada di internet. Sumber yang dicari dari internet dapat berupa artikel atau tutorial yang ada di kanal *YouTube* dengan kata kunci **pengolahan warna alam, daun-daun sumber warna alam, akar tumbuhan sebagai bahan warna alam, umbi bahan warna alam,** dan sebagainya.

Refleksi Guru

Setelah melakukan proses pembelajaran, guru dapat menganalisis:

1. Apakah pemilihan materi pembelajaran menarik bagi siswa?
2. Bagaimana cara merancang strategi untuk melibatkan siswa agar setiap anak dapat mengeksplorasi potensi yang dimiliki?
3. Apa yang sudah berjalan dengan baik dalam pelaksanaan? Mengapa?
4. Masalah apa yang saya hadapi dalam perencanaan dan pelaksanaan?
5. Apakah dalam pelaksanaannya sudah "*student-centered*"? Jika belum, apa kesulitannya?
6. Bagaimanakah strategi untuk menambah ketertarikan siswa untuk mengukuti pelajaran?
7. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai ?
8. Bagaimanakah rencana perbaikan bagi siswa yang belum berhasil dan pengayaan bagi siswa yang telah berhasil lebih cepat?

M. Referensi Guru

Afifah, Ninda Nur. 2007. *Peran Seni Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa.* http://media.diknas.go.id/media/document/46.pdf

Hurlock, E.B. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang* Kehidupan. Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.

Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan, strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat.* Cetakan ke-2. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. ISBN/ISSN: 9796554542

Sobandi, Bandi. 2009. *Pendekatan & Metode Pembelajaran Seni Rupa.* Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI

Subunit 4.2: Membuat Hiasan Dinding Dengan Bahan Daun Kering

Waktu: 2 x 3 jam pelajaran

A. Deskripsi Subunit

Salah satu tujuan pembelajaran seni rupa diberikan kepada siswa adalah untuk mengembangkan sikap kreatif dan berpikir artistik. Ciri sikap kreatif dan berpikir artistik adalah menemukan hal-hal baru dan menemukan alternatif-alternatif di luar yang sudah ada. Dalam konteks berkarya seni rupa, alternatif-alternatif tersebut dapat berkaitan dengan medium (bahan), teknik, atau keduanya.

Substansi pembelajaran ini adalah penerapan prinsip-prinsip komposisi seni rupa dua dimensi menggunakan bahan alam daun, bunga, dan dahan kering. Materi subunit 4.2 ini akan mengajak siswa bergelut dengan bahan alam yang diolah dalam suatu komposisi dekoratif. Siswa diajak bermain-main dengan imajinasinya melalui medium daun-daun kering atau dikeringkan menjadi sebuah komposisi seni rupa. Siswa diajak untuk mengaktualisasikan gagasan kreatifnya melalui pembuatan karya berupa hiasan dinding. Bahan yang digunakan berupa daun daun kering yang dikembangkan dari tetumbuhan yang ada di lingkungan sekitar siswa.

Terkait dengan materi tersebut di atas, maka pada subunit ini siswa akan diajak berkegiatan:

1. Membuat desain karya sebagai penuangan ide/gagasan.
2. Memilih jenis daun yang akan digunakan sesuai desain.
3. Mengeringkan daun yang hendak digunakan (jika diperlukan).
4. Mengaplikasikan desain menjadi karya seni rupa.

Kata kunci: daun kering, hiasan dinding

Gambar 4.2.1. Peta Konsep

B. Media (Alat dan Bahan)

1. **Alat:** pisau *cutter*, gunting
2. **Bahan:** daun kering, lem putih, kertas warna, kertas karton

C. Pendekatan:

Pada pembelajaran materi ini, guru menggunakan pendekatan proses penciptaan karya dengan daun kering. Dengan pendekatan proses, maka kegiatan pembelajaran akan berorientasi pada proses, di antaranya memberikan kesempatan kepada siswa menghayati proses menemuan atau penyusunan konsep komposisi sebagai keterampilan proses. Dengan demikian siswa dapat mengembangkan daya pikir dan kemampuan psikomotornya secara bersamaan. Karena itu asesmen pembelajaran yang dinilai adalah penilaian proses yang mencakup kebenaran cara kerja, ketelitian, keuletan, kreativitas, dan sebagainya.

D. Tujuan Pembelajaran (CP)

Pada akhir pembelajaran, siswa mampu:

1. Membuat desain seni rupa berupa hiasan dinding dengan bahan utama daur kering.
2. Memilih jenis daun yang akan digunakan untuk membuat karya seni rupa hiasan dinding.
3. Memahami proses mengeringkan beberapa jenis daun untuk hiasan dinding.
4. Mengaplikasikan desain menjadi karya seni rupa dengan medium yang telah dipilih.

E. Persiapan Guru

Di dalam pembelajaran ini menggunakan pendekatan proses yang tujuan utamanya adalah mengembangkan kemampuan proses pada siswa di mana asesmen pembelajaran mencakup kebenaran cara kerja, ketelitian, keuletan, kreativitas, dan sebagainya. Dengan semikian aspek-aspek tersebut harus menjadi perhatian Guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Selain berkaitan dengan proses Guru harus memperkaya pengetahuan tentang teknik dan bahan. Terkait dengan teknik Guru harus mengetahui bahwa teknik yang akan digunakan adalah teknik perekatan dengan lem. Penyusunan komposisi daun-daun kering melalui perekatan pada kertas gambar atau kertas karton. Maka, Guru harus mulai menyiapkan pengetahuan jenis lem apa yang tepat digunakan. Ada beberapa alternatif jenis lem bisa digunakan untuk proyek ini, antara lain: lem plastik, lem putih (lem kayu), dan lem kertas. Terkait dengan bahan, Guru harus mengetahui jenis dan karakter daun yang tepat untuk dikeringkan dan dibuat karya seni rupa, sebagai bahan utama.

Persiapan pengetahuan Guru tentang pengeringan daun:

1. Daun kecil dan tipis
2. Daun besar dan bertulang

Persiapan berikutnya adalah membuat persiapan mengajar dengan menyusun RPP yang meliputi alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi ajar, langkah-langkah pembelajaran, alat dan sumber bahan, serta perangkat penilaian pembelajaran.

PROSEDUR

F. Prosedur Kegiatan

1 **Kegiatan mengenal prinsi-prinsip komposisi seni rupa dua dimensi.**

a. Sebelum menyampaikan materi membuat sebuah komposisi seni rupa dua dimensi dengan bahan alam (daun kering) Guru harus menyampaikan materi tentang prinsip-prinsip komposisi seni rupa dua dimensi.

b. Siswa diberi kesempatan melakukan tanya jawab memperdalam konsep komposisi dengan contoh-contoh.

c. Guru dapat memberikan contoh-contoh penerapan prinsip-prinsip komposisi dengan objek sederhana.

2 **Kegiatan membuat desain seni rupa berupa hiasan dinding dengan bahan utama daur kering.**

a. Guru menyampaikan kepada siswa, bahwa dunia kreativitas adalah dunia yang terbuka terhadap segala kemungkinan dan alternatif.
b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu membuat hiasan dinding dengan bahan alam.
c. Guru memancing jawaban siswa tentang bahan alam yang bisa digunakan untuk membuat hiasan dinding.
d. Guru menggiring proses tanya jawab agar jawaban ke arah penggunaan daun kering (dan dikeringkan).
e. Guru memerintahkan siswa membentuk kelompok kerja yang terdiri dari 3-4 anggota.
f. Guru meminta setiap kelompok membuat sketsa/desain komposisi hiasan dinding dengan pensil di atas kertas. Bentuk komposisi dapat berbentuk figuratif atau nonfiguratif.
g. Guru menjelaskan ukuran karya sebenarnya adalah 30 cm X 45 cm atau lebih, bahan dasar terbuat dari kertas karton yang dilapisi kertas berwarna, dan bahan hiasan dari daun-daun kering.
h. Guru menyesuaikan kepada siswa, bahwa teknik penyusunan komposisi adalah teknik mozaik.

3 **Kegiatan memilih jenis daun yang akan digunakan untuk membuat karya seni rupa hiasan dinding.**

Guru menyampaikan kepada siswa untuk memilih daun-daun yang sesuai dengan sketsa desain yang dibuat. Namun bisa juga desain berubah menyesuaikan bentuk dan jenis daun yang ada.

4 **Kegiatan mengeringkan daun yang hendak digunakan dengan cara yang benar.**

a. Guru menyampaikan kepada siswa, bahwa bahan daun kering yang akan digunakan untuk komposisi hiasan dinding bisa didapat langsung dari alam dalam keadaan kering atau melalui proses pengeringan.
b. Dalam hal daun harus melalui proses pengeringan Guru memberikan informasi dan bimbingan.

5 **Kegiatan mengaplikasikan desain menjadi karya seni rupa dengan medium yang telah dipilih.**

a. Guru menjelaskan alat dan bahan yang dibutuhkan.

b. Guru menjelaskan langkah-langkah tugas membuat hiasan dinding (selengkapnya di kolom Penilaian)

G. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika media yang ditentukan dalam pembelajaran di kelas tidak tersedia, para guru boleh melakukan pembelajaran alternatif. Baik dari segi pemilihan daun maupun cara pengeringannya. Misalnya menggunakan daun-daun yang kering di alam, menggunakan bahan biji-bijian, dan sebagainya. Pola kegiatan pembelajaran alternatif sama dengan pembelajaran dalam kelas, akan tetapi pemilihan media disesuaikan dengan kondisi daerah setempat.

H. Asesmen/Penilaian

1. **Bentuk Soal:** Tugas praktik

   a. Buatlah satu komposisi hiasan dinding dengan bahan utama dari daun dan bunga kering menggunakan teknik mozaik.

   b. Tempelkan komposisi tersebut pada selembar karton dengan dilapisi kertas berwarna berukuran 30 cm X 45 cm.

   Langkah-langkah:

   1) Siapkan kertas karton (boleh baru atau bekas) ukuran 30 cm X 45 cm.
   2) Buatlah sketsa rancangan sebagai pedoman siswa berkarya.
   3) Siapkan kertas berwarna untuk melapisi kertas karton.
   4) Lapisi kertas karton dengan kertas berwarna agar terlihat lebih menarik. Kertas berwarna boleh baru, atau kerta bekas majalah, kalender yang masih bersih.
   5) Siapkan daun kering berbagai ukuran dan karakter. Usahakan yang memiliki warna berbeda-beda agar menghasilkan komposisi yang menarik.
   6) Susunlah daun-daun kering (atau bunga kering juga) sesuai sketsa rancangan yang telah siswa buat.
   7) Rekatkan bunga-bunga tersebut ke karton dengan lem yang sesuai.
   8) Komposisi bisa berbentuk figuratif atau nonfiguratif.

Gambar 4.2.2. Komposisi dari bahan alam kering
Sumber: Rasjoyo (2021)

Gambar 4.2.3. Komposisi daun kering dan biji-bijian
Sumber: Rasjoyo (2021)

2. **Bentuk Penilaian:**
   Dalam pembelajaran ini menggunakan 2 jenis penilaian, yaitu:
   a. Penilian nontes yang dilaksankan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning.*
   b. Penilaian formatif berupa penilaian produk atau hasil karya. Penilaian hasil karya akan mengukur aspek kualitas estetis sebagai cerminan berpikir artistik.

3. **Kriteria Penilaian**

Rubrik penilaian hasil produk

ASPEK	SKOR				NILAI
	4	3	2	1	
Ide/ gagasan	Pemilihan gagasan sangat otentik (orisinal)	Ide sudah ada, namun dimodifikasi	Meniru ide yang sudah ada	Ide/gagasan tidak terlihat jelas	
Pemilihan bahan	Jenis daun lebih dari 5 macam	Jenis daun 3-4 macam	Jenis daun yang digunakan 2 macam	Hanya menggunakan 1 jenis daun/ bunga	
Komposisi	Menggunakan semua prinsip komposisi	Pertimban-gan prinsip komposisi terlihat jelas	Penggunaan prinsip komposisi tidak terlalu jelas.	Tidak menggunakan prinsip-prinsip komposisi	
Performa	Selesai, sangat rapi, dan bersih	Selesia, bersih, rapi	Selesai, bersih, kurang rapi	Selesai, kurang bersih, kurang rapi	

Kriteria nilai:

4 : A : sangat memenuhi standar
3 : B : memenuhi standar
2 : C : menuju standar
1 : D : belum standar

I. **Daftar Pertanyaan *(Questioning)* Nontes**

Pertanyaan ini diberikan kepada siswa sebagai pertanyaan nontes. Tujuannya untuk mengetahui penyerapan siswa terhadap materi yang diberikan. Pertanyaan diberikan saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Pertanyaan dapat diberikan di awal, pertengahan, atau akhir pembelajaran.

1. Apakah kamu masih ingat tentang komposisi? Dapatkah kalian jelaskan pengertiannya?
2. Apa yang dimaksud dengan prinsip-prinsip komposisi seni rupa?
3. Sebutkan prinsip-prinsip seni rupa dan jelaskan!
4. Apakah benda-benda alam dapat disusun menjadi sebuah komposisi seni rupa?

J. **Umpan balik**
Guru menyampaikan hasil penilaian nontes maupun nilai formatif ke siswa secara transparan. Hasil penilaian tersebut merupakan informasi/data untuk tindak lanjut, baik untuk Guru maupun siswa. Bagi guru sebagai bahan refleksi proses kegiatan pembelajaran yang diselenggarakannya. Bagi siswa digunakan sebagai bahan refleksi diri *(self asessment)* untuk memperbaiki hasil belajarnya.

K. **Pengayaan:**
Dilakukan dengan memberi informasi tambahan bagi siswa yang memiliki minat tinggi untuk mengembangkan dan mengeksplorasi kompetensi dari topik materi yang dibahas. Informasi isi materi dapat mengambil dari berbagai sumber. Antara lain dari sumber daftar pustaka yang ada di buku atau sumber dari media massa yang ada di internet dengan kata kunci: **cara mengeringkan bunga dan daun, *flowers from bananas leafs*, membuat mozaik dari daun kering, tutorial *frame flowers*,** dan sebagainya.

L. Refleksi Guru

Setelah melakukan proses pembelajaran, guru dapat menganalisis:
1. Apakah pemilihan materi pembelajaran menarik bagi siswa?
2. Bagaimana cara merancang strategi untuk melibatkan siswa agar setiap anak dapat mengeksplorasi potensi yang dimiliki?
3. Bagaimanakah strategi untuk menambah ketertarikan siswa untuk mengukuti pelajaran?
4. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai ?
5. Bagaimanakah rancana perbaikan bagi siswa yang belum berhasil dan pengayaan bagi siswa yang telah berhasil lebih cepat?

M. Daftar Referensi

Hadiyatno. 2018.*Menyoal Kehadiran Keindahan dan Seni.* Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni Vol.1, No.2, Oktober 2016 ISSN 2503-4626

Mertha, I Gde , dkk. 2018. *Pelatihan Teknik Pembuatan Herbarium Kering dan Identifikasi Tumbuhan Berbasis Lingkungan Sekolah di SMAN 4 Mataram.* Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat (e-ISSN. 2614-7939) Vol. 1 No. 1, Februari 2018 (p-ISSN. 2614-7947)

Paresti, Suci, dkk. 2017. *Prakarya: Buku Guru Untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester I.* Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud

Referensi Internet:

http://crafts.creativebug.com/dry-leaves-1095.html
http://www.preservedgardens.com/how-to-press.htm
http://edis.ifas.ufl.edu/ep004

Subunit 4.3: Membuat Karya Seni Rupa Sederhana dari Bahan Daur Ulang

Waktu: 2 Pertemuan X 3 jam pelajaran

A. Deskripsi Subunit

Substansi pelajaran membuat karya dari bahan daur ulang adalah mengembangkan kreativitas siswa dalam mengolah bahan menjadi karya seni rupa (komposisi) dari bahan tak terpakai. Kreativitas menurut Utami Munandar (1999: 20) adalah sebuah proses atau kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci), suatu gagasan.

Sternberg dalam Afifa (2007) mengatakan seseorang yang kreatif adalah seorang yang dapat berpikir secara sintesis artinya dapat melihat hubungan-hubungan di mana orang lain tidak mampu melihatnya, yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis ide-idenya sendiri serta mengevaluasi nilai ataupun kualitas karya pribadinya, mampu menerjemahkan teori dan hal-hal yang abstrak ke dalam ide-ide praktis, sehingga individu mampu meyakinkan orang lain mengenai ide-ide yang akan dikerjakannya.

Menurut Drevdahl (Hurlock, 1999:98) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatannya.

Bahan daur ulang adalah bahan bekas pakai yang diproses untuk menjadi bahan baru. Bahan bekas biasanya berasal limbah sisa proses kegiatan produksi yang tidak mempunyai nilai, tidak berharga, rusak atau cacat. Prinsip-prinsip dalam pengolahan sampah dikenal dengan nama 3R, yaitu:

1. ***Reduce,*** yaitu mengurangi penggunaan barang barang yang kurang berguna.
2. ***Reuse,*** yaitu pemanfaatan ulang bahan-bahan bekas pakai yang sudah terbuang bisa merusak lingkungan.
3. ***Recycle***, yaitu mendaur ulang bahan yang sudah tidak berguna menjadi barang baru yang lebih bermanfaat.

Dalam materi subunit 4.3 ini para siswa akan dilatih untuk peduli terhadap lingkungan dengan mendaur ulang limbah sampah menjadi karya seni rupa sederhana. Eksperimen pembuatan aneka karya seni rupa dari cangkang telur ini dipilih dengan pertimbangan bahan ini dapat ditemui di berbagai tempat.

Melalui kegiatan pembelajaran ini, secara tidak langsung para siswa telah berpartisipasi mengatasi masalah lingkungan, sekaligus meningkatkan kreativitas dan keterampilan berwirausaha.

Kata kunci: limbah, daur ulang, karya seni rupa, kreativitas

Gambar 4.3.1. Peta Konsep

B. Pendekatan:

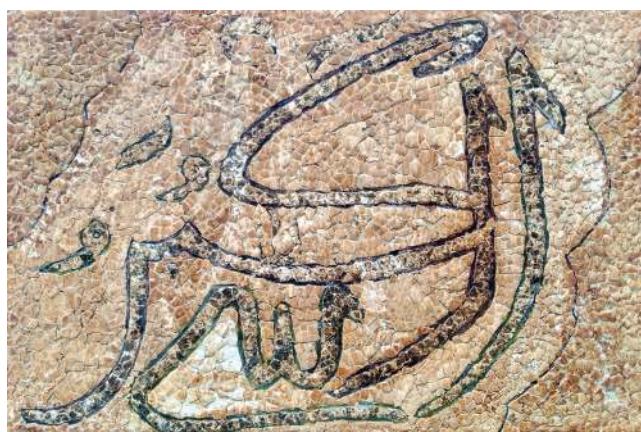
Sesuai dengan jenis dan karakteristik bahan ajar, proses pembelajaran subunit menggunakan pendekatan inkuiri-inspiratif yang salah satu unsurnya perangsangan melalui bahan *(art material as stimulation).*

C. Media (Alat dan Bahan)

1. **Bahan:** limbah barang bekas, cangkang telur, papan triplek, kertas karton, lem putih, dan bahan lain yang relevan dengan tujuan pembuatan karya
2. **Alat:** gunting, tang, palu kecil, dan alat lain yang relevan

D. Kosa Kata Seni Rupa

1. **Daur ulang:** mengolah barang yang sudah tidak berguna menjadi barang baru yang lebih bermanfaat
2. **Mozaik:** seni menggabungkan kepingan-kepingan barang menjadi sebuah gambar atau pola yang baru. Kepingan tersebut bisa berasal dari berbagai jenis material, seperti kertas, cangkang telur, keramik, kaca, daun, batu, kayu, atau material lainnya.
3. **Kolase:** karya seni yang terbuat dari berbagai macam material berbeda yang kemudian ditempel menjadi sebuah gambar unik. Bahan yang biasa digunakan untuk membuat kolase bisa didapat dari alam, seperti batu, daun, ranting, bunga kering, biji-bijian, kerang atau cangkang. Bisa juga dari bahan olahan seperti logam, plastik, karet, kain, kertas atau barang lainnya.

E. Tujuan Pembelajaran (CP)

Pada akhir kegiatan pembelajaran siswa mampu:

1. Mengidentifikasi fungsi, bahan, alat, dan proses pada pembuatan karya seni rupa sederhana dari bahan daur ulang
2. Menganalisis langkah-langkah membuat mozaik dengan kulit telur.
3. Merancang pembuatan karya seni rupa sederhana dari bahan daur ulang.

F. Persiapan Guru

Persiapan yang dilakukan Guru sebelum proses pembelajaran antara lain:

1. Kegiatan yang dipilih adalah membuat karya seni rupa dengan bahan dasar kulit telur dengan teknik mozaik.
2. Melakukan kegiatan literasi untuk mendapatkan informasi tentang materi ajar yang akan diajarkan,
3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencakup materi pelajaran, tujuan pembelajaran, waktu pelaskanaan, bentuk kegiatan, metode yang digunakan, media belajar dan evaluasi,
4. Pemilihan materi pengolahan bahan daur ulang menjadi karya seni sederhana disesuaikan dengan kondisi setempat dengan memperhatikan kearifan lokal. Sedangkan para siswa dikondisikan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan mempersiapkan bahan dan alat yang dibutuhkan untuk praktik membuat karya seni rupa sederhana.

Gambar 4.3.2. Komposisi dari cangkang telur karya Marlina S.
Sumber: Rasjoyo (2021)

G. Prosedur Kegiatan

1. **Kegiatan pengembangan konsep**
   a. Mengawali kegiatan jam pertama Guru menunjukkan sebuah komposisi seni rupa dua dimensi berbahan daur ulang dengan teknik mozaik atau kolase.
   b. Guru mengajak siswa untuk mengamati dan menganalisis, lalu menanyakan "Dari bahan apakah karya-karya itu dibuat?"
   c. Guru menunjuk beberapa anak untuk menjawab. Untuk menambah pemahaman tanyakan lagi "Bagaimana proses pembuatannya?".
   d. Guru menjelaskan bahwa pengolahan sampah limbah sangat penting dilakukan untuk menjaga kelestarian lingkungan yang bersih dan sehat. Berilah motivasi seperti menyampaikan bahwa kegiatan pemanfaatan bahan daur ulang sebagai media berkarya seni merupakan kegiatan yang baik dan mulia.

2. **Kegiatan pengembangan psikomotorik**
   Mengajak siswa untuk berdiskusi seputar materi inti unit pelajaran yang terdiri dari:
   a. Membicarakan tentang unsur komposisi.
   b. Berdiskusi tentang prinsip-prinsip komposisi seni rupa
   c. Berdiskusi tentang bahan-bahan tak terpakai yang bisa digunakan membuat suatu komposisi seni rupa.
   d. Mengidentifikasi benda tak terpakai yang bisa digunakan menyusun suatu kompoisi seni rupa dua dimensi.
   e. Guru menunjukkan beberapa gambar hasil karya seni rupa (komposisi dua dimensi) sederhana berbahan daur ulang. Ajak anak mendekati gambar untuk mengidentifikasi nama karya dan bahan yangdigunakan
   f. Guru mengarahkan siswa membentuk kelompok kerja untuk merencanakan pembuatan karya seni rupa menggunakan bahan cangkang telur.
   g. Guru memberi gambaran beberapa alternatif jenis karya seni rupa sederhana yang dapat dibuat antara lain: pigura, komposisi hiasan dinding dengan berbagai bentuk (figuratif dan nonfiguratif).

h. Guru meminta setiap kelompok kerja yang telah terbentuk merencanakan sebuah proyek membuat komposisi seni rupa dari bahan tak terpakai yang ada di sekitarnya.
i. Guru memeriksa rencana kerja yang dibuat siswa dan persiapan media yang dibutuhkan untuk praktik pembuatan karya seni rupa sederhana dengan media bahan daur ulang cangkang telur
j. Guru melakukan pendampingan selama siswa melaksanakan tugas praktik dalam bentuk layanan konsultasi tanya jawab bagi siswa yang mengalami kesulitan dan membutuhkan penjelasan.

3. Kegiatan pengembangan afektif

a. Guru meminta siswa memajang hasil karya di depan kelas dan meminta perwakilan kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil karyanya untuk mendapat tanggapan dari kelompok yang lain
b. Memberi kesempatan pada siswa untuk memperbaiki kekurangan selama proses pembuatan karya
c. Guru memberi apresiasi terhadap hasil kerja siswa dan memberi motivasi untuk terus melakukan eksperimen dengan bahan dan teknik yang lain

H. Kegiatan Alternatif dan Pengayaan

Kegiatan alternatif ini bersifat kontekstual menyesuaikan kondisi dan sumber daya yang ada di sekolah masing-masing. Karena itu Kegiatan akternatif bersifat kondisional dan optional, diserahkan kepada Guru yang mengetahui dan memahami kondisi sekolah masing-masing. Yang terpenting siswa mendapatkan hak-haknya untuk mendapatkan pengajaran.

1. Untuk daerah yang banyak kegiatan pertanian dapat mendaur ulang jerami padi, kulit jagung, batang daun singkong, kulit bawang, dan lainnya.
2. Untuk daerah yang ada di pegunungan dapat menggunakan kulit buah-buahan, biji-bijian, serat tumbuhan.

3. Untuk sekolah yang ada di daerah dekat pantai bahan daur ulang yang dapat diolah antara lain cangkang kerang laut, sisik ikan, tulang ikan, tempurung kelapa, sabut kelapa, dan lainnya.
4. Sedangkan untuk daerah perkotaan dapat membuat karya seni dari bahan daur ulang bahan kertas, kardus, kayu, serutan kayu, serbuk gergaji, dan lain sebagainya.

I. Asesmen/Penilaian

1. **Bentuk Soal:**

   Buatlah satu karya seni rupa berbahan cangkang telur dengan teknik mozaik

   Petunjuk Umum untuk Siswa

   a. Buatlah rencana kerja dan pembagian tugas secara kelompok
   b. Gunakan informasi yang relevan.
   c. Perhatikan tahapan pembuatan produk dalam bekerja.
   d. Pajang di galeri kelas untuk mendapatkan apresiasi dari Guru dan teman sekelas
   e. Perbaikilah karyamu berdasarkan penilaian kawan dan Guru.

> **Catatan:**
> Materi praktik bisa berubah sesuai dengan potensi masing-masing daerah.

a. **Bentuk Penilaian**

   a. Penilaian nontes yang dilaksanakan saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan sebagai *asessment for learning* dan *asessment as learning.*
   b. Penilaian formatif berupa penilaian demonstrasi, berbentuk penilaian praktik dan hasil karya. Penilaian praktik dan hasil karya merupakan satu kesatuan kegiatan yang akan mengukur aspek kualitas teknis dan kualitas estetis.

c. **Kriteria Penilaian:**

Rubrik Penilaian Kerja Kelompok

Aspek yang dinilai	Kriteria Nilai				Nilai
	4	3	2	1	
Kekompakan/ Kerjasama antaranggota kelompok	Pembagian tugas dalam mengerjakan tugas pembuatan karya dan presentasi jelas.	Pembagian tugas dalam semua kegiatan ada.	Pembagian tugas dalam semua kegiatan ada, tapi tidak jlas.	Tidak ada pembagian tugas yang jelas.	
Penggunaan Kosa kata dalam presentasi	Kosa kata dirangkai dalam beberapa kalimat yang terstruktur dan terkonsep.	Kosa kata terangkai dalam kalimat dan dapat dimengerti maksudnya.	Kosa kata terangkai dalam beberapa kalimat	Kosa kata dalam kalimat sulit dipahami	

Kriteria Nilai

4 : sangat baik
3 : baik
2 : cukup
1 : kurang

Rubrik Hasil Karya

Kualitas Estetis	Kriteria Nilai				Nilai
	A	B	C	D	
Pembuatan desain	Warna menarik, ukuran elemen penyusun proporsional, pesan yang ingin disampaikan menjadi pusat perhatian (ketiga kriteria terpenuhi)	Dua dari kriteria desain yang baik dipenuhi, sementara salah satu kriteria tidak dipenuhi	Hanya salah satu dari kriteria desain yang baik dipenuhi, sementara dua kriteria tidak dipenuhi	Warna, ukuran elemen penyusun, pusat perhatian tidak menunjukkan desain yang baik (seluruh kriteria tidak terpenuhi)	
Teknik menempel	Apabila karya yang dihasikan sama dengan desain, bersih, rapi, dan selesai.	Apabila karya cara mozaik yang dihasilkan sudah bagus tetapi ada pengerjaan finishing yang terlewati	Apabila penempelan unsur mozaik yang dihasikan sudah rata dan sesuai dengan gambar, tetapi jarak antar unsurnya masih agak longgar	Apabila penempelan unsur mozaik yang dihasilkan tidak rata, menyimpang dari desain.	
Kreativitas	Alat, bahan, teknik sangat variatif	Alat, bahan dan teknik standar	Alat dan bahan baik, teknik perlu perbaikan	Alat, bahan teknik perlu bimbingan.	
Finishing **Proses Akhir**	Semua Unsur mozaik saling mendukung dan dikerjakan dengan pari	Semua Unsur mozaikr saling mendukung tetapi kurang rapi	Semua Unsur mozaik sudah dilakukan tetapi kurang serasi	Semua Unsur mozaik sudah dilakukan tetapi tidak serasi dan tidak rapi	

Keterangan:
A : sangat bagus
B : bagus
C : cukup bagus
D : kurang bagus

J. Daftar Pertanyaan *(Questioning)* Nontes

Daftar pertanyaan ini diberikan pada saat penilaian *asessment for learning* dan *asessment as learning* (nontes). Pertanyaan bersifat pilihan, Guru dapat memilih yang dianggap relevan dengan kondisi kelasnya.

1. Apa yang dimaksud menyusun komposisi dengan bahan tak terpakai?
2. Apakah benda-benda sisa produksi dapat dibuat karya seni rupa?
3. Apakah kamu punya ide untuk mewujudkannya?
4. Apakah kamu pernah melihat komposisi karya seni rupa dari bahan sisa produksi?
5. Bagaimana pendapatmu tentang karya seni rupa yang dibuat dari bahan limbah (bahan tak terpakai)?

K. Umpan balik

Guru menginformasikan seluruh hasil penilaian selama proses pembelajaran dan penilaian hasil proyek penugasan dan hasil karya kepada siswa secara transparan. Umpan balik ini diharapkan menjadi bahan refleksi bagi siswa.

Guru menggunakan informasi tersebut untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun penanganan siswa yang memiliki minat tinggi untuk mengembangkan potensinya; atau siswa yang mengalami hambatan berkaitan dengan topik pelajaran.

L. Pengayaan

Bagi siswa yang tertarik dan ingin mengembangkan diri dalam pembelajaran ini dapat dapat mencari informasi tentang karya-karya seni dari bahan daur ulang yang lain dari berbagai sumber belajar. Beberapa produk karya seni rupa berbahan daur ulang juga dapat dilihat di *link* internet dengan kata kunci: **bahan daur ulang dan karya seni daur ulang.** Atau mengakses sumber yang ada dalam Daftar Referensi yang relevan

M. Refleksi Guru

Setelah melakukan proses pembelajaran, Guru dapat menganalisis:

1. Apakah pemilihan materi pembelajaran menarik bagi siswa?
2. Apakah saya telah melakukan persiapan dengan baik?
3. Apakah dalam pelaksanaan sudah berjalan sesuai dengan perencanaan dengan baik? Mengapa?
4. Kesulitan apa yang timbul selama proses pembelajaran?
5. Bagaimanakah strategi untuk memperbaiki kekurangan yang terjadi selama pembelajaran?
6. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai ?
7. Bagaimanakah rancana perbaikan bagi siswa yang belum berhasil dan pengayaan bagi siswa yang telah berhasil lebih cepat?
8. Apakah dari kegiatan pembelajaran ini kompetensi siswa meningkat
9. Apakah bentuk penilaian dan rubrik penilaian sudah sesuai untuk kompetensi yang dinilai?
10. Bagaimana cara merancang strategi untuk melibatkan siswa agar setiap anak dapat mengeksplorasi potensi yang dimiliki?

N. Daftar Referensi

Afifah, Ninda Nur. 2007. *Peran Seni Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa*.http:/Media diknas.go.id/media/document/46pdf

Hurlock, E.B. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang* Kehidupan. Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.

Mudayana, Ahmad Ahid, Vera Yuli Erviana, dan Iis Suwartini. *Pemberdayaan Masyarakat dalam Pengolahan Limbah Organik.* Yogjakarta. Jurnal SOLMA Vol. 8, No. 2, pp. 339-347; 2019. Universitas Ahmad Dahlan

Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan, strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat*. Cetakaan ke-2. Jakarta; Gramedia Pustaka Utama. ISBN/ISSN: 9796554542

Paresti, Suci, dkk. 2017. *Prakarya: Buku Gur u Untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester I*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud

Sobandi, Bandi. 2009. *Pendekatan & Metode Pembelajaran Seni Rupa.* Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI

Sumber Internet:

30 Ide Daur Ulang Botol Plastik Menjadi Sebuah Barang yang Unik dan Keren: https://seruni.id/ide-daur-ulang-botol-plastik-menjadi-sebuah-barang-yang-unik-dan-keren/

Kerajinan Cangkang Telur: https://sites.google.com/site/allaboutegghandling/home/kerajinan-cangkang-telur

GLOSARIUM

anatomi: ilmu yang melukiskan letak dan hubungan bagian-bagian tubuh manusia, binatang, atau tumbuh-tumbuhan

aplikasi: penggunaan; penerapan

apresiasi: proses evaluasi atau penghargaan positif yang diserahkan seseorang terhadap sebuah karya.

bangun majemuk: dua bangun atau lebih dalam satu gambar

dekorasi: hiasan atau perhiasan sementara dari ruangan, gedung, jalan, dan sebagainya

desainer: orang yang berprofesi membuat desain

***diffusi*:** penyebaran atau perembesan sesuatu (kebudayaan, teknologi, ide) dari satu pihak ke pihak lainnya; penghamburan; pemencaran;

distorsi: penyimpangan ukuran, perubahan bentuk yang tidak diinginkan.

divisualkan: dijadikan penampakan yang diamati dengan indera penglihatan

education through art: pendidikan melalui seni atau menempatkan seni sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan

ekstrak: kentalan, sari, pati

garis horizon: garis cakrawala atau garis imajiner di alam akibat keterbatasan jarak pandang

garis proyeksi: garis bantu yang digunakan dalam menggambar garis ortogonal dalam gambar perspektif dari objek ke titik sentral.

hard skills: kompetensi teknis dan kompetensi akademis yang dibutuhkan untuk sebuah pekerjaan.

ilustrasi buku: ilustrasi yang terdapat di dalam buku

ilustrasi cerita bergambar: ilustrasi yang gambar objeknya serial dan mengandung cerita

ilustrasi dekoratif: ilustrasi yang gambar objeknya disederhanakan seperti gambar hiasan

ilustrasi karikatur: ilustrasi yang gambar objeknya dilebih-lebihkan.

ilustrasi kartun: ilustrasi yang gambar objeknya dibuat lucu

ilustrasi naturalis: ilustrasi yang gambar objeknya mirip benda sesungguhnya.

***Indie Mooi*:** Indonesia Jelita, seni rupa zaman penjajahan Belanja (kolonial)

karya: suatu pekerjaan yang dilaksanakan manusia dan membuahkan hasil.

***Keimin Bunka Sidhoso*:** kegiatan seniman zaman pendudukan Jepang di Indonesia

komposisi: susunan beberapa benda, tata letak unsur-unsur

kritis: mampu melakukan kritik

lifelong learner: siswa yang antusias untuk terus belajar

medium: bahan untuk berkarya seni rupa

menggambar: adalah kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna

***mock up*:** model skala sebagai model sebelum benda aslinya diproduksi.

model: *mock up* tiga dimensi, prototype

motif geometris: motif yang menggunakan unsur garis sebagai unsur utama

motif: pokok, tema ragam hias

ornamen: rupa ragam hias

performa: tampilan

persepsi: kesan yang dibangun berdasarkan hasil penginderaan

persuasif: kalimat ajakan

perspektif: menggambar berdasarkan kemampuan jarak pandang mata manusia

poster: karya seni rupa dua dimensi yang berfungsi untuk menyampaikan pesan secara tersurat

proporsional: sesuai proporsinya (perbandingan sebagian atas keseluruhan)

proyeksi sentral: teknik perspektif menggunakan garis-garis bantu yang berpusat pada satu titik

publikasi: disampaikan kepada masyarakat luas

ragam hias: aneka corak seni rupa yang berfungsi untuk menghias benda lain

realistik: bersifat nyata/sesuai kenyataan

referensial: sebagai referensi

refleksi: pantulan, melihat kembali yang sudah dilakukan

replikasi: pendupilkatan, meniru

representasi: menghadirkan kembali secara visual

rimpang: umbi yang bercabang seperti tangan

***grid*:** jejaring bujur sangkar

sintetis: buatan, tiruan

skala: perbandingan ukuran besarnya gambar dan sebagainya dengan keadaan yang sebenarnya

***soft skills*:** kepribadian, atribut personal, serta kemampuan komunikasi yang dibutuhkan untuk sukses dalam sebuah pekerjaan.

***soft skills*:** kompetensi mengelola diri dalam bentuk sikap dan budi pekerti

sudut bidang datar: sudut bidang darat terhadap garis horizon

sudut pandang mata burung, yaitu sudut mata terhadap objek gambar yang berada di bawah garis horizon. Sehingga seolah-olah orang yang mengamati objek seperti burung yang berada di atas objek.

sudut pandang mata katak, yaitu sudut mata terhadap objek yang berada di atas garis horizon. Sehingga orang yang mengamati seakan melihat objek berada di atas, sementara orang yang mengamati seperti seekor katak berada di bawah. Ada beberapa istilah lain digunakan untuk sudut mata katak ini, antara lain sudut mata kucing, sudut mata cacing, dan sebagainya.

sudut pandang mata normal, yaitu sudut mata terhadap gambar yang berada di ketinggian sekitar garis horizon. Sehingga objek berada pada posisi sama tinggi dengan orang yang mengamati.

sudut pandang mata: *point of view*, posisi mata (penglihatan) terhadap objek gambar yang berada di atas, tengah atau bawah garis horizon

tersurat: disampaikan melalui kalimat atau tulisan

titik hilang: titik lenyap, titik batas kemampuan pandang mata manusia yang berfungsi sebagai titik sentral.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Afifah, Ninda Nur. 2007. *Peran Seni Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa.*http:/Media diknas.go.id/media/document/46pdf

Amabarwati, Dwi Retno Sri. 2014. *Menggambar Perspektif.* Yogyakarta: Jurusan Seni Rupa FPBS UNY

Aryo, Sunaryo.2009. *Ornamen Nusantara, Kajian Khusus tentang Ornamen Indonesia.*(Cetakan ke-3) Semarang: DAHARA PRIZE.ISBN: 979-501-604-0

Bastomi, Suwaji. 1982. *Landasan Berapresiasi Seni Rupa.* Semarang: IKIP Semarang Press

Brehm, Matthew. 2016. *Drawing Perspektive: How to See and How to Apply It.* Published March 1st by BES. ISBN: 1438006594

Brent G. Wilson (in B.S. Bloom). 1971. *Evaluation of Learning in Art Education. Handbook on Formative and Summative Evaluation of Student Learning.* New York: McGraw Hill.pp.502-503

Briggs, Asa. 2006. *Sejarah Sosial Media (Terjemahan: A. Rahman Zainuddin).* Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. ISBN 979-461-551-X, 9789794615515.

Enterprise, Jubilee. 2011. *The Best Poster Design with Photoshop.* Jakarta: Elex Media Komputindo. ISBN 978972792805

Hadiyatno. 2018.*Menyoal Kehadiran Keindahan dan Seni.* Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni Vol.1, No.2, Oktober 2016 ISSN 2503-4626

Hammond, Lee. 2004. *Lee Hammond's big book of drawing.* Ohio: North Light Books. ISBN-13: 798-1-58180-473-7. ISBN-10: 1-58180-473-3

Hammond, Lee. 2010. *How to Draw Like Potraits From Photograph (revised: 20 Step-By-Step Demonstrations).* Published: North Light Books. ISBN/ ASIN: 1600619703.

Holmes, Marc Taro. 2014. *The Urban Sketcher: Techniques for Seeing and Drawing on Location.* Published: North Light Books. ISBN: 1440334714

Hurlock, E.B. 1999. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang* Kehidupan. Alih bahasa: Istiwidayati & Soedjarwo. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.

Jaleen Grove. 2011. *Evaluating Ilustration Aestetically: Points for consideration for those new to the field.* Academia

Kartiwa, Suwarti.1993. *Tenun Ikat.* Cetakan ke-3. Jakarta: Djambatan

Komputer. 2015. Wahana *Buku Panduan Aplikatif dan Solusi: Ragam Desain Poster dan Iklan dengan CorelDRAW & Adobe Photoshop.* Sleman: Penerbit Andi. ISBN: 978-979-29-5022-9

Lawrance Zeegen, Crush. (2005). *The Fundamental of illustration.* SA: AVA Publishing. ISBN 2-88479-060-8

Madcoms. 2011. *Kreasi Desain Poster dengan Photoshop dan CorelDRAW.* Sleman: Penerbit Andi

Mertha, I Gde , dkk. 2018. *Pelatihan Teknik Pembuatan Herbarium Kering dan Identifikasi Tumbuhan Berbasis Lingkungan Sekolah di SMAN 4 Mataram.* Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat (e-ISSN. 2614-7939) Vol. 1 No. 1, Februari 2018 (p-ISSN. 2614-7947)

Mudayana, Ahmad Ahid, Vera Yuli Erviana, dan Iis Suwartini. *Pemberdayaan Masyarakat dalam Pengolahan Limbah Organik.* Yogjakarta. Jurnal SOLMA Vol. 8, No. 2, pp. 339-347; 2019. Universitas Ahmad Dahlan

Munandar, Utami.2002. *Kreativitas dan Keberbakatan, strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat.* Cetakaan ke-2. Jakarta; Gramedia Pustaka Utama. ISBN/ISSN: 9796554542

Paresti, Suci, dkk. 2017. *Prakarya: Buku Gur u Untuk SMP/MTs Kelas VIII Semester I.* Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud

Priyatno, Agus. 2012.*Memahami Seni Rupa.* Medan: UNIMED Press

Sarah Haley.2030. *Perspektif Drawing*.eBook ASIN: BO7DFS7J6K. Publisher:Tempe Digital (May 30, 2018) Publication date: May 30, 2018. Language: English. File Size: 49332 KB

Saraswati.1984. *Panduan Menggambar Perspektif*. Jakarta: Bhatara Karya Aksara

Sobandi, Bandi. 2009. *Pendekatan & Metode Pembelajaran Seni Rupa*. Jurusan Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI

Soedarso, Nick. 2014. *Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada*. Humaniora. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570.

Soedarso, SP. 1990.*Tinjauan Seni, Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Dayar Sana

Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara, Kajian Khusus tentang Ornamen Nusantar*a. Cetakan ke-3.Semarang: Dahara Prize. ISBN: 979-501-604-0

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius

Van der Hoop. 1949. *Indonesche Siermotiven*. Koninklijk Bataviaasch Genootschap van Kunsten en Wetenschappen

Van Roojen, Pepin.1998. *Indonesian Ornamental Design*. Apepin Press Design Book

Internet:

http://amherstnh.gov/wp-content/uploads/2011/02/PreservingFallLeaves.pdf diakses 14 Maret 2021 pukul 16.52 WIB.

http://architelago.blogspot.com/2012/03/skala-gambar.html diakses 15 Maret 2021 pukul 14.52

http://archive.ivaa-online.org/pelakuseni/affandi diakses 28 Januari 2021 pukul 19.30 WIB.

http://crafts.creativebug.com/dry-leaves-1095.html diakses 14 Maret 2021 pukul 19.34 WIB.

http://crafts.creativebug.com/dry-leaves-1095.html diakses 14 Maret 2021 pukul 19.55 WIB.

http://edis.ifas.ufl.edu/ep004 diakses 14 Maret 2021 pukul 20.05 WIB.

http://edis.ifas.ufl.edu/ep004 diakses 14 Maret 2021 pukul .30 WIB.

http://file.edu/Direktori/FPSD/JUR.PEND.SENI_RUPA/195403031991031-YAYA SUKAYA/yaya_Bentuk_dan_Metode.pdf diakses pada 24 Desember 2020 pada pukul 15.23 WIB.

*http://file.edu/Direktori/FPSD/JUR.PEND.SENI_RUPA/195403031991031-YAYA_SUKAYA/yaya*_Bentuk_dan_Metode.pdf diakses pada 24 Desember 2020 pada pukul 15.23 WIB.

http://repositori.kemdikbud.go.id/18729/1/Katalog%20ArsTropika.pdf diakses 19 April 2021 pukul 10.50 WIB.

http://repositori.kemdikbud.go.id/7454/1/ALBUM%20KERAJINAN%20 TRADISIONAL.pdf diakses 19 April 2021 pukul 10.40 WIB.

http://www.hometrainingtools.com/a/preserving-autumn-leaves diakses 14 Maret 2021 pukul 20.40 WIB.

http://www.preservedgardens.com/how-to-press.htm diakses 14 Maret 2021 pukul 21.21 WIB.

http://www.preservedgardens.com/how-to-press.htm diakses 14 Maret 2021 pukul 21.35 WIB.

https://gambarrealispensil.blogspot.com/2018/11/cara-menggambar-wajah-realis-dari-foto.html

https://seruni.id/ide-daur-ulang-botol-plastik-menjadi-sebuah-barang-yang-unik-dan-keren/ diakses 19 April 2021 pukul 10.50 WIB.

https://serupa.id/seni-lukis-pengertian-aliran-tema-alat-teknik-contoh/ diakses pada 9 Desember 2021 pukul 08.32 WIB.

https://sites.google.com/site/allaboutegghandling/home/kerajinan-cangkang-telur diakses diakses 19 April 2021 pukul 10.22 WIB

DAFTAR SUMBER GAMBAR

Dokumen Rasjoyo (2021)

Dokumen CP Seni Rupa Kemendikbudristek (2020)

Kurikulum (2020)

Koleksi *Prentenkabinet Universiteit Leiden*

Ibuku Karya Barli Sasmitawinata pada buku "Titik Sambung" (1996)/ Etnobook/Jim Supangat

Indonesia Kaya

Internet:

museumbasoekiabdullah.or.id

affandi.org

INDEKS

Profil Penulis & Ilustrator

Nama Lengkap : Rasjoyo
Email : dapurkronika@gmail.com
Bidang Keahlian : Menulis, Seni Rupa

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

2002	IKIP PGRI Semarang Jurusan PPKn
1985	IKIP Negeri Malang Jurusan Seni Rupa

Judul Buku dan Tahun Terbit:

1990	Pendidikan Seni Rupa SMP (KYD GBPP 1988) Kelas 1, 2, dan 3
1990	Hilangnya Seorang Bintang
1994	Pendidikan Seni Rupa SMP Kurikulum 1994 dan Suplemen Kelas 1, 2, dan 3
1997	Pendidikan Seni Rupa SMA Kurikulum 1994 dan Suplemen Kelas 1
2006	Pedoman Pengembangandiri Agama Islam Untuk Sekolah Formal; Kabupaten Perkalongan (bersama Tim)
2006	Pendidikan Seni Budaya SMP-MTs. (KTSP) Kelas VII, VIII, dan IX (bersama Tim)
2007	Dua Wiraswastawan Cilik
2007	Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI (KTSP) ISBN: 978-979-571-184-1
2007	Menggapai Bintang
2008	Dewi Limaran
2008	Mengenal Batik Tradisional
2008	Ayo Mengenal Batik Kelas 3, 4, 5, 6 (SD)
2009	Seni Teater Untuk SMP (bersama Tim)
2009	Seni Tari Untuk SMP (bersama Tim)
2011	Memenangkan Hati Rakyat
2012	Terus Berlari
2013	Menembus Labirin
	dan lain-lain.

Profil Penulis

Nama Lengkap : Ahmad Mutohar
Email : mutohar65@gmail.com
Instansi : SMPN 1 Siwalan
Bidang Keahlian : Guru

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

Sekarang	Guru Seni Budaya di SMPN 1 Siwalan Kab. Pekalongan

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

2007	S1 Pendidikan Sendratasik UNNES Semarang

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

2019	Peningkatan Kompetensi Membuat Desain Batik Cap Menggunakan Media Cangkras, diterbitkan tahun 2019 dalam Jurnal Artikel Ilmiah FORTUNA Dindikbud Kab. Pekalongan Volume 6 Nomor II Oktober 2019
2017	Peningkatan Kompetensi Bermain Ansambel Menggunakan Media Alat Musik Pralophone diterbitkan tahun 2017 dalam Jurnal Artikel Ilmiah FORTUNA Dindikbud Kab. Pekalongan Volume 4 Oktober 2017
2015	Peningkatan Kompetensi Membuat Melodi Lagu melalui Penerapan Teknik Gantinot pada Siswa Kelas VIII SMP 1 Siwalan Semester Gasal Tahun 2015 diterbitkan tahun 2015 dalam Jurnal Kependidikan FORTUNA Dindikbud Kab. Pekalongan Volume 3 No. 2 Desember 2015

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Zaitun Y.A Kherid, M.Pd
Email : eza_kherid@unj.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Jakarta
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

2008 - sekarang	Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS-UNJ
2005 - 2010	Graphic Designer at Indraw Creative Works
2002 - 2005	Account Executive at Indraw Creative Works

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta
2. S2 Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

Judul Buku dan Tahun Terbit:

2020	Penelaah Buku Panduan Guru Seni Rupa SD, SMP, SMA. Puskurbuk Kemendikbud.
2019	Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks "Membatik Cap" untuk Siswa Pelajaran SMPLB Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII
	Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks "Membatik Cap" untuk Guru Pelajaran SMPLB Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII
	Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks "Membatik" untuk Siswa Pelajaran SMPLB Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII
	Penelaah dan Penyempurnaan Buku Teks "Membatik" untuk Guru Pelajaran SMPLB Kelas VII dan Keterampilan Pilihan SMPLB Kelas VII dan VIII
	Editor Buku Model Pembelajaran Project Based Learning Terintegrasi Steam Untuk Memperkuat Keterampilan Abad 21 di SMP (Aerator Akuarium Sederhana Tanpa Listrik)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

2020	Indonesia New Media Art Exhibition in The Post Human Era,
	Pengembangan Model Pedoman Penyelenggara Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa
	Membuat Poster Identitas Diri Bagi Anak Didik Lembaga Pembinaan Khusus Anak Kelas IIb Jakarta
	Ekspresi Diri Anak Didik Lembaga Pembinaan Khusus Kelas II Jakarta melalui Pelatihan Merancang Grafis di T-Shirt
	Audio Visual Terintegrasi Sosial Media sebagai Sarana Pengembangan Potensi Diri Bagi Digital Native
2019	Merancang Grafis di T-shirt dengan Teknik Cetak Digital bagi Peserta PKBM Karya Ummat, DIKTI
	Proceeding of The 7th ICAPAS, Thesis Writing Model on the Arts Practice (Topic of Submission: New tools and models of art learning) 139 – 153
	Nilai Budaya dan Karakter dalam Seni Furoshiki
2018	Model Penulisan Ilmiah Skripsi Penciptaan Karya Inovatif bagi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS-UNJ

Profil Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Rahmatsyam Lakoro, S.Sn. M.T
Email : djangkarock@gmail.com
Instansi : Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya (ITS)
Bidang Keahlian: Desain Komunikasi Visual

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

2015-2018	Academic Board ADGI (Asosiasi Desainer Grafis Indonesia) Surabaya Chapter
2016-2017	Kaprodi Desain Produk Industri
2016	Asesor BNSP untuk LSP BDI Denpasar
2009-2014	Kepala Bidang Studi Desain Komunikasi Visual - ITS

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1994-1999	S1 Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Bandung
2007-2009	S2 Prodi Jaringan Cerdas Multimedia - Game Technology Institut Teknologi Sepuluh November
2017-2021	S3 Prodi Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

Judul Buku dan Tahun Terbit:

2020	Monograf: "Mempertimbangkan Peran Game Edukasi pada Pendidikan di Indonesia" (2009) Penerbit: Departemen Desain Produk Industri ITS
2009	Rahmatsyam Lakoro, Ike Herdiana. "Belajar Hidup Dari Masyarakat Di Wilayah Ring Of Fire: Telaah Media Edukasi, Komunikasi Dan Budaya" (pp. 39-58) dipublikasikan pada Buku Kumpulan Tulisan Psikologi dan Integrasi Bangsa (2020). Penerbit: Himpunan Psikolog Indonesia ISBN: 978-602-96634-9-5

Publikasi 3 Tahun Terakhir dan Tahun Terbit:

2020	Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung Eko Budiwaspada, Setiawan Sabana Sociotagging: Participatory Design as Flood Disaster Mitigation Campaign in Bojongsoang District during The Covid-19 Pandemic (pp. 39-48). pada PalArch's Journal of Archaeology of Egypt Vol. 17 No. 9 (2020) ISSN: 1567-214X
	Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. Participatory Art as Disaster Education in Bojongsoang District of Bandung Regency (pp. 40-44), pada Art and Design Studies, IISTE Journal Vol 87 (2020), DOI:https://doi.org/10.7176/ADS/87-06, ISSN: 2224-6061 (Paper)/ ISSN: 2225-059X (Online)
2019	Rahmatsyam Lakoro, Agus Sachari, Agung EBW, Setiawan Sabana. Design of Disaster Risk Reduction Awareness Campaign Media by Revitalization of Sundanese Oral Culture (pp. 363-370) pada The 4th International Conference of Art Language and Culture, Surakarta, DOI:https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.044, Penerbit Atlantic Press, ISBN: 978-94-6252-939-7/ ISSN: 2352-5398

Profil Editor

Nama Lengkap : Drs. Mesra, M.Pd
Email : mesraa121@gmail.com
Instansi : Universitas Negeri Medan

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

1992- sekarang	Dosen Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1985 - 1991	S1 Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan di IKIP Padang
2001 - 2003	S2 Pendidikan Seni Murni di Institut Teknologi Bandung

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

2021	Pajangan Pot Bunga Berornamen Batak Toba Dan Suku Melayu Sebagai Cendera Mata Wisata Yang Dijadikan Elemen Interior
2020	Digitalisasi Ornamen Tradisional Sumatera Utara Dan Pengaplikasiannya Pada Toples Makanan Sebagai Sarana Revitalisasi
	Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Micro Materi Seni Rupa Dalam Bentuk E-Book Ber-ISBN dan Video Tutorial Berbasis E-Learning Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa Seni Rupa
2019	Pengembangan Media Ajar Pada Mata Kuliah Grafis Komputer Materi WPAP dalam Bentuk E-Book dan Videi Tutorial Berbasis E Learning untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa Seni Rupa
2018	Penerapan Ornamen Batak Toba dengan Teknik Kolase Pada Kerajinan Pot Bunga Sebagai Elemen Interior
	Peningkatan Kualitas Pembimbingan Skripsi Jalur Penciptaan Pada Prodi Pendidikan Seni Rupa FBS Unimed
2017	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Gambar Bentuk Dengan Mensinergikan Hasil Penelitian Pada Prodi Pendidikan Seni Rupa FBS Unimed
	Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual (DKV) Dalam Bentuk Buku Ber-ISBN Untuk Meningkatkan Minat Mahasiswa Jurusan Seni Rupa dalam Membuat 6 (enam) Penugasan Kerangka Kualifikasi Indonesia KKNI
	Kontribusi Motivasi Belajar Dan Lingkungan Tempat Tinggal Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Medan
2016	Studi tentang minat mahasiswa seni rupa dalam mengambil mata kuliah gambar model

Publikasi 5 Tahun Terakhir dan Tahun Terbit:

2018	Posising: SEMIRATA BKS-PTN WILAYAH BARAT. The Increasing of StudentsAbility in Drawing Model Objects sketch Through Projector Treatment Slide on the Fine Art Departement
2017	Prosiding Seminar Nasional “Hilirisasi Penelitian 2016”: “Kontribusi Motivasi Belajar Dan Lingkungan Tempat Tinggal Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Medan

Profil Penata Letak (Desainer)

Nama Lengkap : Yudanio Yaka Nalendra, S.Pd
Email : nalendra72@gmail.com
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual / Ilustrasi
Portofolio : behance.net/yudanalendra
linkedin.com/in/yudanalendra

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 Tahun Terakhir:

2021	Freelance Graphic Designer & Illustrator
2020	Art Handler di Pameran Virtual IDEN.TI.TAS, Artsteps
2019	Internship Graphic Designer & Illustrator di Moods Photograph
	Graphic Designer di Jivin' in Jazz: Batavia Chamber Orchestra Solo Concert, Taman Ismail Marzuki
2018	Internship Guru Seni Rupa di SMP Negeri 3 Jakarta
	Graphic Designer di Pelatihan Menulis Artikel di Wikipedia oleh Wikimedia Indonesia
2017	Graphic Designer di Kompetisi Gitar Klasik Nasional IV
	Graphic Designer di Drama Musikal: Aku Ibu? Gedung Kesenian Miss Tjitjih
2016	Graphic Designer di Pameran DESIGN IS, Jakarta Creative Hub
	Graphic Designer Coordinator di Rewind Art #15, UNJ
2015	Graphic Designer di KoSPE
2014	Internship Graphic Editor di Falcon Comics (PT. Merak Multimedia)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

2015 - 2020 S1 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta

Judul Penelitian dan Tahun Terbit:

2020 Desain *Sign System* Luar-Ruang Bertema Ornamen Tradisional Betawi di Universitas Negeri Jakarta